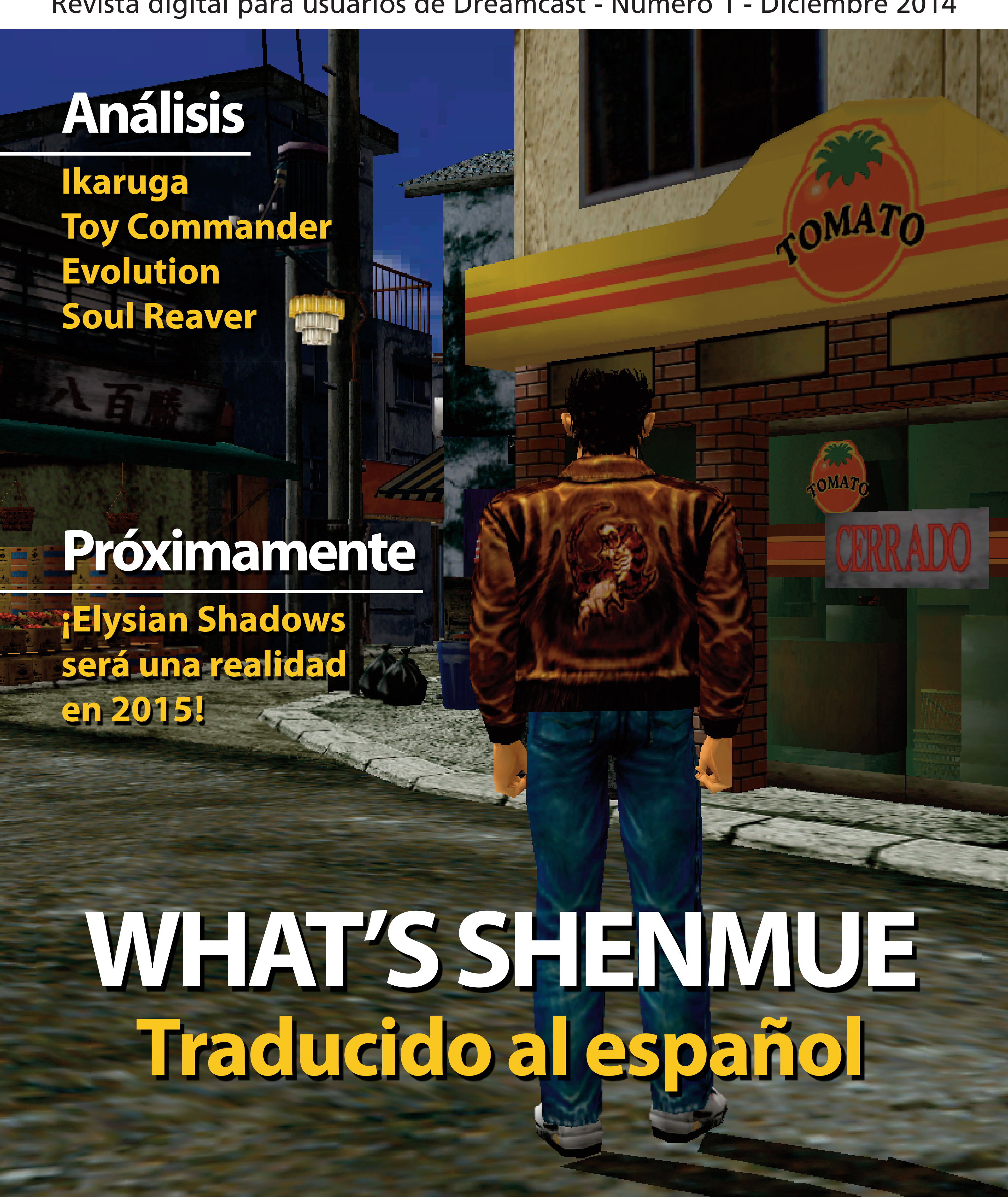
Revista Oficial
Dreamcast.es
Revista digital para usuarios de Dreamcast - Número 1 - Diciembre 2014



Análisis

Ikaruga
Toy Commander
Evolution
Soul Reaver

Próximamente

¡Elysian Shadows será una realidad en 2015!

WHAT'S SHENMUE
Traducido al español

Empezamos

Han pasado más de 16 años desde ese 27 de noviembre de 1998, día en que SEGA puso a la venta su última videoconsola, la SEGA Dreamcast.

Después de descontinuar la fabricación de consolas en el año 2001 y tras el último lanzamiento oficial de un juego en el formato propietario de Dreamcast - el GD-ROM - en 2007, la comunidad de usuarios de esta consola sigue muy activa y trabajando año tras año para evitar el olvido de esta.

Estamos en 2014 y esperando nuevos lanzamientos comerciales de juegos - no licenciados por SEGA - de cara a 2015, cosa de la que muy pocas consolas descontinuadas pueden presumir hoy en día.

Os animamos a adentraros en las páginas de esta revista que humildemente hemos creado para repasar el pasado, el presente y el futuro de esta gran consola que fue y sigue siendo Dreamcast.

En este número encontraréis las crónicas de las ferias RetroMadrid y Retrobarcelona del año pasado. Sí, he creído interesante dejar constancia de la primera edición de la Retrobarcelona y, por qué no, de la edición de la feria madrileña del mismo año.

Además, tenéis análisis de juegos, trucos y secciones interesantes como “el rincón del coleccionista”. Esperamos que os gusten :)

Firmado: Blai

Sumario

Número 1 - Diciembre 2014

What's Shenmue

~Traducido al español~

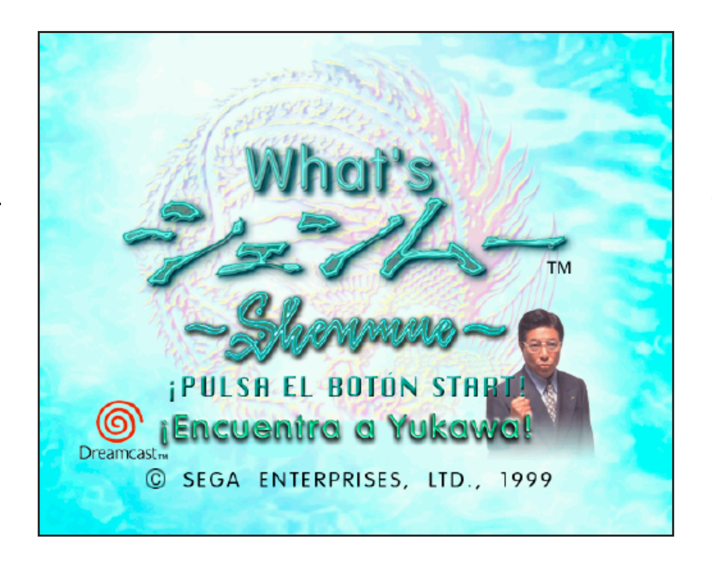
Pero... ¿Qué es "What's Shenmue"? (valga la redundancia)

"Es una demo corta, de media hora, y no tiene nada secreto que haga falta saber para jugar a los dos Shenmues, pero, como he dicho, quería cerrar el círculo de la saga".

IlDucci

Shenmue no salió en Japón en la fecha prevista (julio de 1999), así que SEGA decidió regalar un adelanto del juego de forma gratuita a todas aquellas personas que lo hubieran reservado, a modo de compensación por la tardanza en lanzar el juego.

Este adelanto que regalaron lleva por nombre *"What's Shenmue?"* y es algo así como una demostración de lo que se iban a encontrar los compradores del juego al poner Shenmue en la consola. En este caso, nos encontramos ante una misión exclusiva no incluida en el juego final.



"What's Shenmue", cuyo nombre completo sería "*What's Shenmue? Encuentra al Director Yukawa"* es un disco "demo" y está en completo japonés. Aunque se podía jugar de forma intuitiva hasta ahora, los usuarios que no conocieran el idioma japonés no habían podido disfrutarlo al 100%. Esto ha cambiado recientemente debido a la traducción no oficial (fantraducción) de los diálogos del disco realizada de forma gratuita por estas personas:

CRÉDITOS GLOBALES
Programación/Romhacking: YZB, PacoChan, Indiket, IlDucci
Edición de gráficos: BlueMue, IlDucci, Gin
Herramientas del grupo ShenTrad: Ayla, Manic, SiZious, ShenDream

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO
(Basada en la traducción inglesa)
Traductores: IlDucci, TheFireRed
Testeo: Releon, Indiket
Contiene material de la fantraducción de Shenmue I, creada por Ryo Suzuki, IlDucci, el_capo, xulikotony y PacoChan.

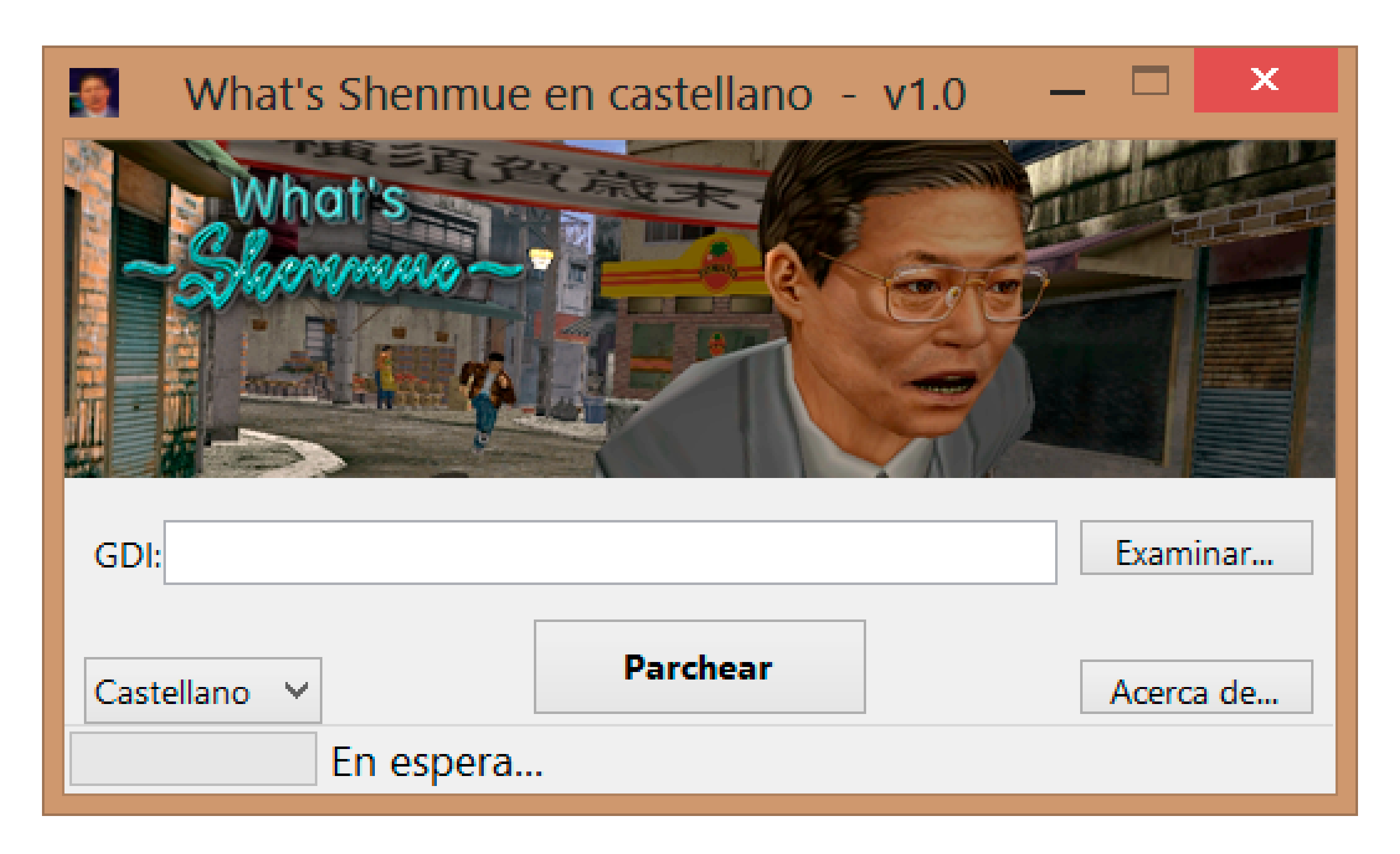
AGRADECIMIENTOS
A FamilyGuy y a HyKan por la información del formato de las pistas CDDA. A kRYPT, fackue, James Reiner, Master Kyodai, xhizors92 y Gin por sus conocmientos; y a Fénix, Ryo Suzuki y Rock_Lee-Vk por su apoyo.

TRADUCCIÓN AL INGLÉS
Traductores: Brett "Switch" Chandler, Rakim
Revisor: Merlin Fontana

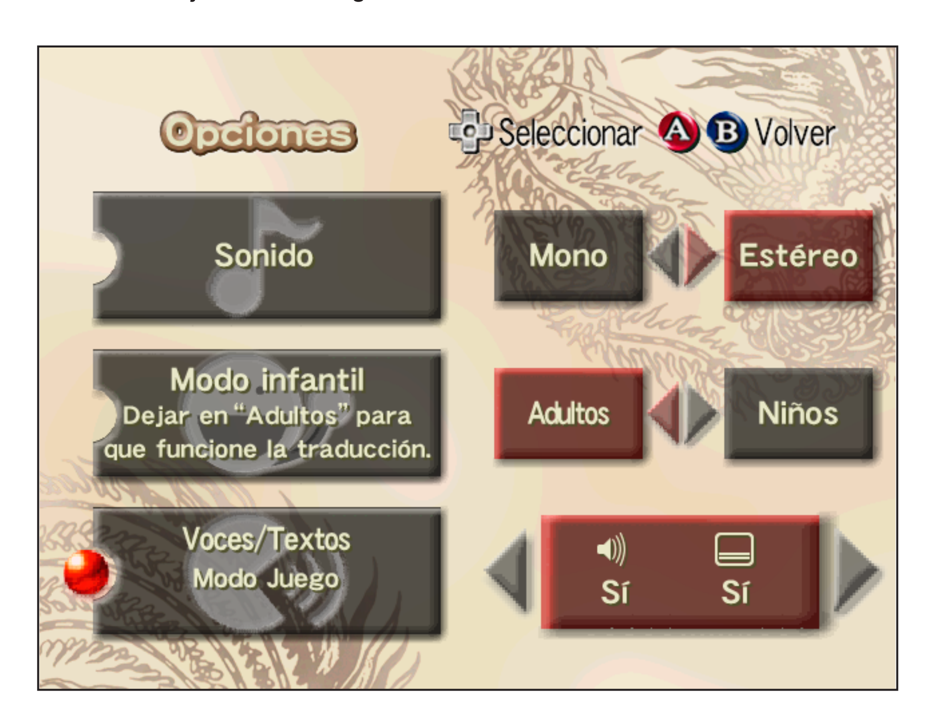
TRADUCCIÓN AL ALEMÁN
(Basada en la traducción inglesa)
Por BlueMue

Cómo aplicar el parche

Para poder poner la demo en español es necesario descargarse el parche que encontraréis en www.dreamcast.es y aplicarlo sobre la imagen GDI del disco original de What's Shenmue. Esto generará un archivo MDS/MDF que podréis usar en emuladores o bien grabarlo en CD para jugarlo en la consola.



Para conseguir el GDI de What's Shenmue podéis ripear el disco original con un BBA o un adaptador de tarjeta SD o bien bajaros una imagen GDI del mismo de internet.



Hasta la fecha, el parche sólo se ha probado con los discos que tienen el siguiente código en el anillo interior de la cara sin logotipo del GD-ROM:

- 610-7179-0133A 11M1 o 11MB1 (versión TOSEC)
- 610-7179-0133A H1723E

Podrían haber más versiones del disco de What's Shenmue pero IIDucci nos comunica que el parche debería ser compatible con todas ellas.

Recordar que para que los subtítulos se muestren, debemos ir a Opciones y poner Voces/Textos en *Modo Juego* (de Auto a Sí) y dejar el Modo infantil en "Adultos".

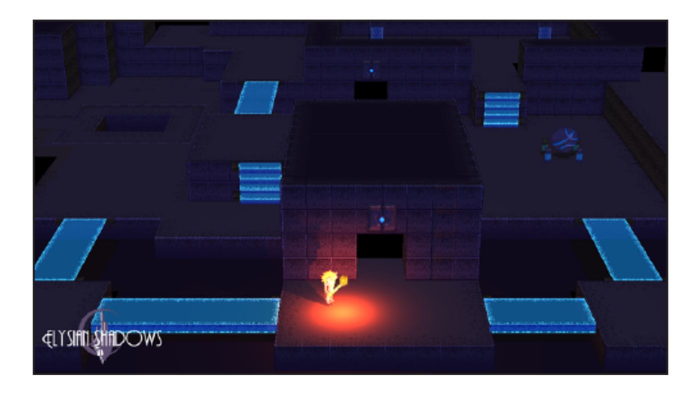
Firmado: Blai



Como muchos sabréis, llevaba tiempo desarrollándose un nuevo juego RPG para Dreamcast (no licenciado por SEGA) llamado "Elysian Shadows", el cual fue anunciado hace ya más de un año y del que poco o nada se ha sabido en este tiempo...



Esto ha cambiado gracias a la campaña Kickstarter que los desarrolladores iniciaron en agosto de este año pidiendo financiación para poder crear el juego. A cambio de donativos para financiar su desarrollo, el usuario/comprador podía elegir su recompensa que le sería enviada una vez haya sido finalizado el juego.



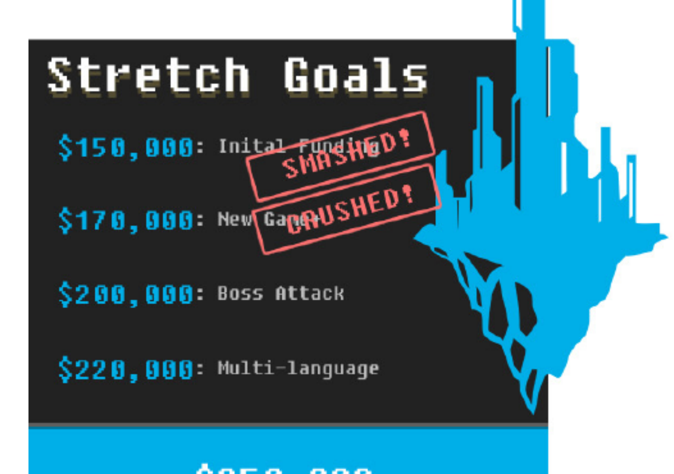
Entre las recompensas a elegir había la versión estándar de Dreamcast/PC, edición limitada de Dreamcast/PC, versiones firmadas, banda sonora en formato físico, etc. y entre todas ellas destacaban las Dreamcast serigrafiadas con motivos del juego, disponibles por 1.000 dólares la unidad (casi nada).

2.282 donantes

$185.322 recaudados

Con una cantidad inicial fijada en 150.000 dólares para dar luz verde al proyecto, han acabado recaudando **185.322 dólares**, lo que no sólo asegura la salida del juego, sino que añade una nueva opción al mismo:

NewGame+



NewGame+ hará que aparezcan nuevas aventuras e items en el juego cuando el jugador lo termine y lo vuelva a empezar desde el inicio. ¡Rejugabilidad asegurada!

Gracias a las pre-ventas, se consiguió la financiación requerida y el juego está previsto que sea enviado a los donantes en diciembre de 2015.

Firmado: Blai

Conoce al equipo....

Estas son las personas a cargo de Elysian Shadows:



Falco Girgis

Diseñador del motor del juego, lidera al equipo con mano de hierro, acento albanés y una obsesión insana por la Dreamcast. Es ingeniero de software y desarrollaba equipo para fibra óptica antes de abandonar su trabajo para dedicarse exclusivamente a este juego.



Tyler Rogers

Encargado del diseño de niveles, es el responsable de crear la experiencia de juego que buscan mostrar con este RPG, todo ello mientras bebe su café al que llama 'el Alabamarita'. Tyler trabajaba como ingeniero de VoIP.



Daniel Tindall

Diseñador de niveles y desarrollador Web, disfruta de te y bollos mientras filtra las vastas y locas ideas del equipo hacia un formato presentable.
De día, Daniel paga sus facturas como desarrollador web profesional.



Patryk Kowalik

Maestro zen. Es el artista lider, persona encargada de la dirección visual de Elysian Shadows. Patryk es un artista autodidacta con un vasto portafolio. Trabaja de desarrollador de apps de móvil durante el día.



Leandro Tokarevski

Produce en serie el arte del juego cuando no está robando utensilios de cocina del equipo Alabamian. Leandro estudia en una prestigiosa academia de arte en St. Petersburg.



Eddie Ringle

Calmado y reservado, Eddie implementa Elysian Shadows en móviles y en la consola OUYA. Joven y autodidacta, se gana su pan como programador freelance.



Connor Linning

Fan del survival horror, es el músico de Elysian Shadows. Se encarga de su banda sonora original. Connor produjo varios álbums de rock y metal mientras estudiaba informática en la universidad.

Sabías que...

Dreamcast aparece en Los Soprano

Estoy viendo *Los Soprano*, una de esas series que todo el mundo debería ver y que yo aún no había visto. Voy por la segunda temporada, y ¿qué me encuentro en el episodio 10?



Un poco más cerca...



Efectivamente, ¡una Dreamcast!

Tengamos presente que este capítulo, titulado *Bust out*, fue emitido el 19 de marzo del año ▶▶

►► 2000, época en que la Dreamcast estaba en pleno apogeo en el mercado americano, así que no es inusual que SEGA hiciera un product placement de su consola en una de las series de mayor audiencia del momento. O quizás fuera pura casualidad. Quién sabe...

Antes de mostrar la consola, la cámara muestra un televisor y se aprecia el juego *Flag to Flag* durante unos segundos:



Anthony Soprano, hijo del capo Tony Soprano, no es que sea muy buen jugador, en la posición 26...



Como nota curiosa, en el cuarto episodio de la primera temporada de la serie se ve a padre e hijo jugando al Mario Kart en una Nintendo 64.

Firmado: Blai

RETROBARCELONA

RETROBARCELONA

8, 9 Y 10 NOVIEMBRE

PUSH 1P BUTTON

DISSENY HUB BARCELONA

PLAZA DE LES GLORIES, 37-38

BARCELONA

LEFT PLAYER START
SELECT GAME
RIGHT PLAYER START

A B C D
A B C D







Ya hace varios años que en Madrid disfrutan de su flagrante feria de videojuegos retro, la archiconocida RetroMadrid. En Barcelona nos habíamos quedado atrás en ese aspecto, pero por suerte para los amantes de lo retro, al fin pudimos celebrar nuestro propio evento: la Retrobarcelona.

Esta primera edición, celebrada los días 8, 9 y 10 de noviembre de 2013, fue posible en primer lugar gracias a Pablo Avilés de ASUPIVA (asociación de usuarios de PC Internet Videojuegos y Arcade), al que se le sumó luego Carles Garcia de la web Vicioplanet.net.



Una vez los dos cabecillas se pusieron manos a la obra, contactaron con la organización de la Barcelona Developers Conference (un evento dedicado al desarrollo de software y hardware) quienes tenían previsto hacer su evento anual a finales de año. La organización no tuvo ningún problema en ceder buena parte del espacio del local que iban a usar para que la Retrobarcelona pudiese montarse. Así pues, la primera edición de Retrobarcelona ya tenía fecha y lugar donde realizarse.

Para el que no lo sepa, la Barcelona Developer's Conference (BCN Dev Con) fue fundada en el año 2011 por Xavier Colomer y Antonio Quiles para ofrecer a desarrolladores amateurs y profesionales la posibilidad de mostrar su talento, aprender y compartir técnicas con otra gente a la que le gusta desarrollar aplicaciones y trastear con robots, entre otras cosas.

La cita doble tuvo lugar en el edificio Disseny HUB, un moderno espacio polivalente situado en Glòries, Barcelona.

La Retrobarcelona 2013 empezó el viernes 8 de noviembre por la mañana para los expositores. Como vivo en Barcelona ciudad, cogí el metro bien temprano por la mañana para ayudar a montar el tenderete de Dreamcast.es.



Una vez llegado al edificio Disseny HUB, me encontré con Indiket y Alfonso (SegaSaturno/Play Games and Cards) y conocí personalmente a Neoblast, Chui y a IlDucci, gente de sobras conocida en la scene Dreamcastera que aún no había tenido el placer de conocer en persona.

Hechas las presentaciones, montamos las mesas, pusimos las sábanas, organizamos las consolas y las Tvs...

Indiket trajo varias camisetas de Dreamcast.es mientras que yo traje un buen surtido de juegos PAL y accesorios varios como VMUs y Vibration Packs para vender. Los buenos precios unidos a los muchos fans que tiene Dreamcast hicieron que la mayoría del material volara!

Yo tuve que ausentarme del stand la primera tarde por cuestiones de trabajo, pero Indi me comentó que, al igual que los días siguientes, nuestro stand fue de los más visitados por el público.

El sábado 9, el segundo día, fue el día que más público se acercó a la feria. Me llamó la atención la cantidad de personas que llegaron a venir al recinto siendo la primera edición. Se acercaron muchos nostálgicos a hablar con nosotros. Gente rondando sus 30s explicándonos que de adolescentes habían tenido la Dreamcast y guardaban muy buen recuerdo de juegos como Ready 2 Rumble y Soul Calibur en el caso de los chicos, y Crazy Taxi y Walt Disney World Magical Racing Tour, en el caso de una chica :)





Como os comentaba, algunos de los visitantes aprovecharon la ocasión para engrosar sus colecciones de juegos, mientras que otros aprovecharon para preguntarnos por títulos de ciertos géneros o para charlar acerca de los buenos momentos vividos con Dreamcast. Uno nunca se cansa de compartir ese tipo de historias!

En el stand teníamos varias consolas destinadas a que el público se echase unas partidas. Virtua Tennis, Crazy Taxi, Chu Chu Rocket... todos fueron un éxito aclaparador! no paraban de acercarse niños y mayores para viciar. Si es que no me canso de decirlo: Dreamcast es la consola que más buenos momentos da al jugador!



Como véis, estoy muy orgulloso de nuestro stand, pero había muchos más! en un espacio de casi 600m^2 hubo sitio para todo.

Una de las atracciones más potentes fue el stand-museo de ASUPIVA con consolas de varias generaciones. Desde el Magnavox Odissey de 1972 hasta consolas más actuales como Dreamcast y PS2, pasando por portátiles como Game Gear o rarezas como la Wondermega.

También estuvieron presentes Commodore Plus y AAMS con sus propios stands.



No todo fue exposición en esta retrobarcelona. También hubo conferencias como la del gran José Manuel Fernández "Spidey" quien hizo un repaso de la historia del videojuego en España o la charla de Pep Alacant hablando de los PC japoneses y sus juegos, entre otras.





Tuvo lugar un torneo de Mario Kart y otro de Street Fighter II que congregaron bastante público, por no hablar del torneo de King of Fighters '98, a los que no pude asistir debido a mis obligaciones en el stand :(

Espero no dejarme muchas cosas, pero así fue la primera edición de la Retrobarcelona bajo mi perspectiva.

Ah, no puedo terminar esta crónica sin hablaros de la iniciativa Videojuegos x Alimentos que consistía en donar alimentos y recibir un videojuego a cambio, aunque había quien donaba alimentos y videojuegos sin pedir nada a cambio. Estos alimentos recudados fueron donados posteriormente al Banco de alimentos (FESBAL) quien los repartió entre la gente que los necesita en estos tiempos de crisis. No puedo sino quitarme el sombrero ante dicha iniciativa!

Desde aquí un saludo al resto de miembros de Dreamcast.es/SEGASaturno.com!

Firmado: Blai



En el próximo número...

CRÓNICA
DE
RETROBARCELONA
2014

¡No te lo pierdas!

www.retrobarcelona.org

RETROMADRID 2013



GAME

El 8, 9 y 10 de marzo
la Aventura continua...

MATA-
DERO
MADRID



RetroMadrid 2013 se celebró en el centro cultural **"El Matadero"** de Madrid los días 8, 9 y 10 de marzo, repitiendo el escenario de la edición anterior. Como siempre, hubo un ambiente excelente, y otra vez se quedó el espacio pequeño para la afluencia de gente que vino.

Según me contaron la organización, se contabilizaron unos 3000 asistentes durante el sábado (9), que fue el día fuerte de la feria. Además, ese año se cobró una simbólica entrada y se reforzaron las medidas de seguridad, a causa de los sucesos del "Madrid Arena", pero por suerte no repercutió en la afluencia del evento.

A diferencia de otros excelentes reportajes sobre la feria, me centraré en contar los eventos en forma de diario, que también es interesante y más personal. Así pues: ¡empezamos!

Viernes 8
15.10h

Después de unos 700km en tren, llego a Madrid con puntualidad británica. Para mi desgracia, también el tiempo era británico (llovía y me temía lo peor, que el sábado también lloviera. Ya saben que con mal tiempo, hay menos afluencia).

Para esta ocasión llevaba un buen cargamento de camisetas de Dreamcast.es , además de algún VGA-BOX y cachibache Dreamcastero jeje.

A la llegada me encontré con el amigo IlDucci, que creo que sobran las presentaciones. Estaba ansioso por comentar sus últimos avances y ver las novedades que tenía preparadas. Como veréis más adelante, no defraudó!

Así pues, fuimos directo al Matadero para montar el stand.



Viernes 8
16.30h

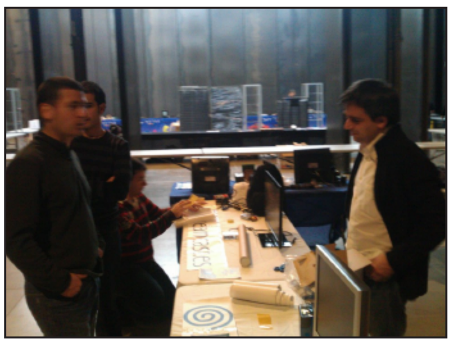
Aunque fuimos de los primeros en llegar a la nave 16, no tardaron en aparecer otros cracks de la scene: Ryo Suzuki (SegaSaturno) y Chui. Uno se queda sin palabras ante estos auténticos monstruos de la scene española.

Tras las presentaciones protocolarias, empezamos a montar el stand.



Las sobremesas, carteles promocionales, celofan... son aspectos a tener en cuenta. Lo que sí se va notando, año tras año, es que vamos teniendo más soltura en stands, y eso se nota.

¿Cuántas Dreamcasts ponemos? ¿Cuántas teles habrá? ¿Tenemos los carteles a punto?



Y es que aunque parezca algo fácil montar un stand, no lo es. Hay que pensar qué se va a mostrar, y ponerlo de manera ordenada.
Este año se estrenaba el stand de SegaSaturno.com, y como no, nos colocamos uno al lado de otro. Fue genial compartir momentos SEGA con nuestros amigos :D

Ah, se me olvidaba un detalle. Nuestro amigo Kojote de RetroGuru nos mandó 100 diskettes de Amiga, con el juego SRQXZ 1 y 2 para Amiga OCS!! Aunque no era una novedad de Dreamcast, nosotros le facilitamos la logística para traerlos a la feria. Lo mejor de todo: eran gratis para quien quisiera llevarse uno :D

Viernes 8
18.00h

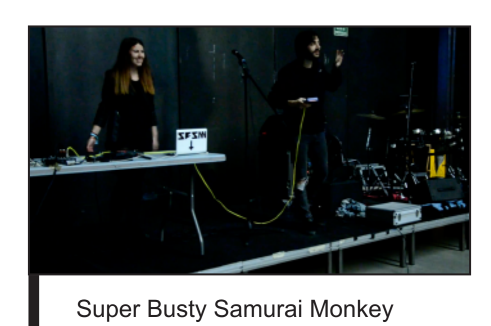
Charlando y charlando se nos fue un poco la hora, ya que a las 6 era la hora de cierre de los stands. Nos quedamos ya en la nave a la espera del concierto inaugural.

Viernes 8
19.30h

El recinto se llenó para ver el concierto inaugural, es más, faltaron sillas para todos los asistentes.

Comentar que se retrasó el inicio del mismo, supongo que debido a la organización de los distintos eventos (ya se sabe que en las ferias todo tiende a retrasarse un poco...). En cualquier caso, RetroMadrid 2013 quedó inaugurada. Y menuda inauguración amigos! Hubo doble concierto de los grupos "Super Busty Samurai Monkey" y "Crisis Alma".

Los primeros nos ofrecieron unas melodías estilo "chiptune de Game Boy", aunque no reconocí muchas de las melodías que tocaron (Si hubieran sido las melodías de Sonic Adventure o MSR hubiera sido más fácil reconocerlas... jeje).



Super Busty Samurai Monkey

El segundo grupo, ofrecieron melodías de clásicos MSX al estilo rock.

Como se empezaba a hacer tarde y ya teníamos reserva, nos fuimos de la feria y sí, como dice nuestro amigo Ripfire, fuimos a comer Gofio (jajaja).

Sábado 9
9.00h

Y por fin, el gran día llegó!! Por fortuna, paró de llover :D

Después de un buen desayuno madrileño (jeje), asistimos pronto a la feria para dar los últimos retoques al stand. Probamos que todo funcionara y esperamos a la abertura al público.

Sábado 9
10.30 hasta 20.30h

Como cada año en RetroMadrid, la feria fue fantástica!! Hubo muchísima gente, incluso con colas de hasta media hora para poder entrar al recinto.

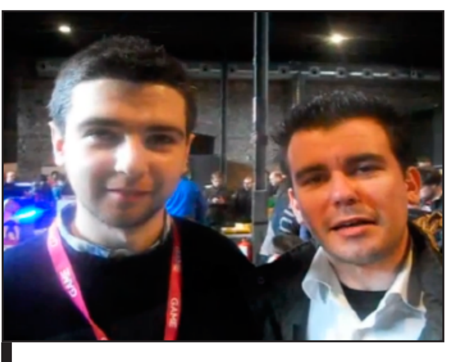
Durante todo el día pusimos juegos comerciales en las Dreamcast que teníamos expuestas. La gente pudo jugar a clásicos como Soul Calibur, Virtua Tennis y hasta un juego cancelado: Propeller Arena :)

El stand de Dreamcast.es recibió visitas de gente de todas las edades; desde los más pequeños hasta los más experimentados (jeje) que no soltaban el mando. Señal de que Dreamcast está bien viva :D



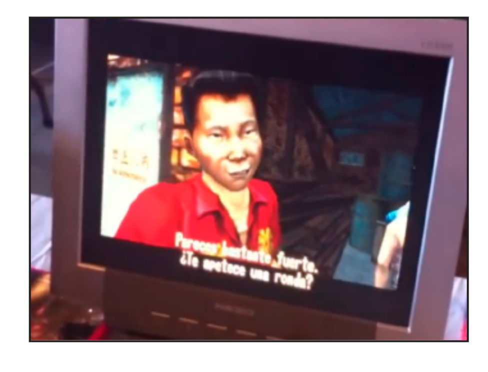
Mucha gente se entretuvo degustando la Dreamcast, y algunos amigos nos hicieron preguntas técnicas sobre Dreamcast (un breve saludo para los amigos del GUA, Amicon... y otros Dreamers como rurounin y a gatoh!!!).

Durante la feria, conocí a grandes amigos como Slobulus (quien me hizo una entrevista) o ToniChan (de "El Club Vintage").



Slobulus (derecha) y un servidor

Respecto a las novedades Dreamcasteras que presentamos en la feria, destacaré:



Sí amigos! Shenmue 2 ya traducido al español (con la intro doblada también!!!). De nuevo, sólo nos podemos rendir ante el talento de IlDucci!!! En homebrew, mostramos el House of Terror de los chicos de 2D-RP.... excepto que esta versión estaba traducida y doblada íntegramente al español!! Otra vez IlDucci se encargó de hacerlo :)

Dreamcast.es también participó en el especial de Games Tribune y redactó un gran artículo sobre nuestra blanquita!! Nextmare, un servidor y Neoblast se encargaron de la elaboración. La revista fue todo un éxito y los 100 ejemplares impresos volaron en tan sólo 3 h!!!

Finalmente, pusimos a la venta las nuevas camisetas de Dreamcast.es, que estuvieron disponibles en varias tallas (S, M, L y XL)!! .



Sábado 9
22.00h

Después de la recogida del stand, cena y copas para celebrar el éxito de la RetroMadrid!!

Domingo 10

El domingo fue día de exposiciones, pero nuestro grupo ya no estaba exhibiendo ;)

Conclusiones

Me llevo un grato recuerdo de la feria, donde hubo mucha actividad y risas por doquier. Además, se mostraron muchas novedades Dreamcasteras y mucha gente se acercó a jugar a nuestro stand :D

Aprovecho para saludar a mis amigos desde aquí (sois unos cracks!!) y agradecer a toda la gente que vino a RetroMadrid, sin ellos nada de esto hubiera sido posible!

Firmado: Indiket

What's Shenmue

Aprovechamos que acaba de salir la traducción al español de esta demo japonesa para contaros todos los entresijos de la misma.



Nunca hasta ahora se habían vertido tantos ríos de tinta por una demo de Dreamcast, pero What's Shenmue (WS de ahora en adelante) lo ha conseguido. Ahora bien... ¿Qué es exactamente What's Shenmue?

WS es una pequeña demo promocional que SEGA regaló a los que hicieron pre-order de Shenmue en 1999 debido a los retrasos que hubo en su salida, a modo de compensación por la espera. La pregunta es ¿de haber salido Shenmue en la fecha prevista, hubiéramos podido disfrutar de esta demo y sus pequeñas exclusividades? la respuesta nunca la sabremos pero ¿sabéis qué os digo? que me alegro de que el juego se retrasase. Eso nos sirvió para poder disfrutar de una misión exclusiva. No hay mal que por bien no venga :)

SÓLO SE PODÍA jugar en japonés a What's Shenmue ya que este disco sólo salió en Japón. Eso ha sido así hasta... ahora, gracias al trabajo del gran traductor IlDucci (y compañía) que os hemos comentado unas páginas atrás.
A partir de ahora ya podemos entender todas y cada una de las conversaciones del disco y disfrutar de esta aventura al 100%.

NUESTRO OBJETIVO en WS es encontrar al presidente de SEGA (Mr. Yukawa) en Dobuita. Para ello, debemos de explorar la zona. Debemos preguntar a sus habitantes, entrar en establecimientos, etc. Una bonita forma de familiarizarnos con el entorno de Shenmue.

Aunque es sólo una región (si intentamos salir, nos dirán que "tururu") da una buena idea del concepto de mundo abierto que introdujo Shenmue.

Dentro de Dobuita podemos realizar varias acciones.

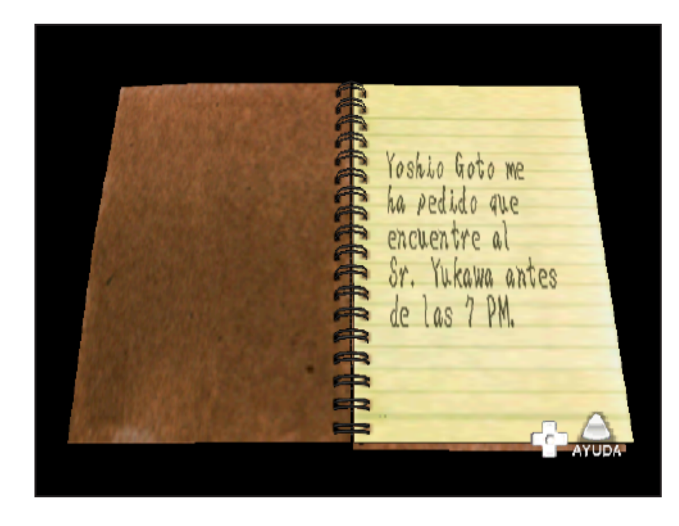
PODEMOS ECHARNOS UNAS PARTIDAS en las recreativas: tirar dardos, jugar a la tragaperras...

También podemos comprar una lata de Coca-Cola en un expendedor (recordar que en la versión europea de Shenmue se eliminó esta marca del envoltorio de las latas).

PODEMOS ENFRENTARNOS con unos matones en un evento QTE...y hasta aquí puedo contar :)

Todo ello ofrece una interesante idea de la variedad de eventos que ofrece Shenmue al jugador, y todo ello condicionado por el día y la hora (según la hora en que nos encontremos pasarán unos eventos u otros. Por ejemplo el cierre de los locales comerciales). Recordemos que este es precisamente uno de los puntos fuertes de Shenmue, las variaciones de los eventos ingame dependiendo de la hora.

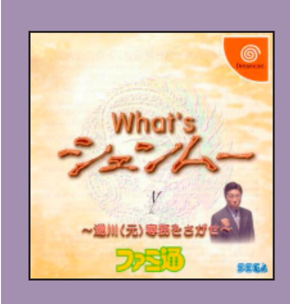
LA DURACIÓN DE LA DEMO es de una media hora y esta se termina con el encuentro de Yukawa y un QTE final (tranquilos, no os estropearé el final jeje). Es algo corta, pero mejor corta que nada.







Famitsu Edition



Existe una versión alternativa de What's Shenmue titulada 'Famitsu Edition' que fue regalada con la revista Famitsu y su única particularidad es que la portada tiene fondo naranja. Eso sí, prepara un buen dinero si la quieres en tu colección.

Para los más detallistas, decir que hay cosas que ocurren en la demo pero no en el juego final. Estamos hablando de eventos exclusivos que hacen esta demo sea muy atractiva para todos los fans incondicionales de Shenmue.
El más destacable de estos eventos es que Ryo se puede agachar(!)

Ah, comentar que es posible perder en la demo, ya sea porque no encontramos a Yukawa, porque perdemos el QTE final o porque perdemos el enfrentamiento contra los matones del barrio. No deja de ser una curiosidad.

WS también incluye 4 de las películas que se incluyeron más tarde en el disco Passport del Shenmue, explicando conceptos del juego. Esas películas son una virguería técnica, mostrando a los personajes en texturas de altísima resolución para la época en la que fueron realizados.

No puedo despedirme de esta review sin elogiar una vez más el gran trabajo de IIDucci con la traducción. Gracias a él podemos jugar con los diálogos totalmente traducidos al inglés o al castellano, según como se desee. Es más, también se "curró" unas carátulas personalizadas que os podéis imprimir!!

Ya no hay excusa para no probar esta maravilla de demo. Una auténtica delicia para los paladares más exigentes. A disfrutar!! :)

Firmado: Indiket

LEONA's Tricky Adventures

¿Podrá Leona desbancar al genial Wind & Water Puzzle Battles como rey de los puzles 2D indies en Dreamcast?

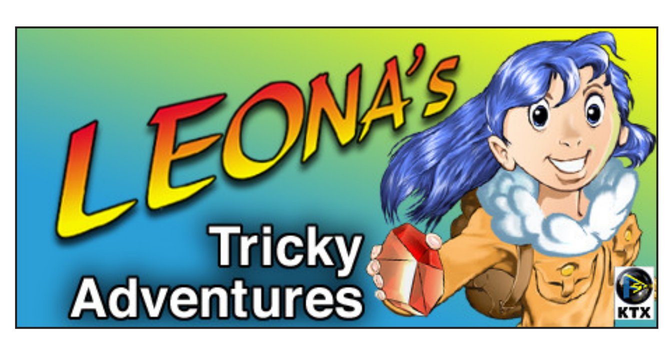
Leona's Tricky Adventures es un nuevo juego de los chicos de KTX Software, empresa responsable de títulos como ReDux (Sega Dreamcast, 2014).

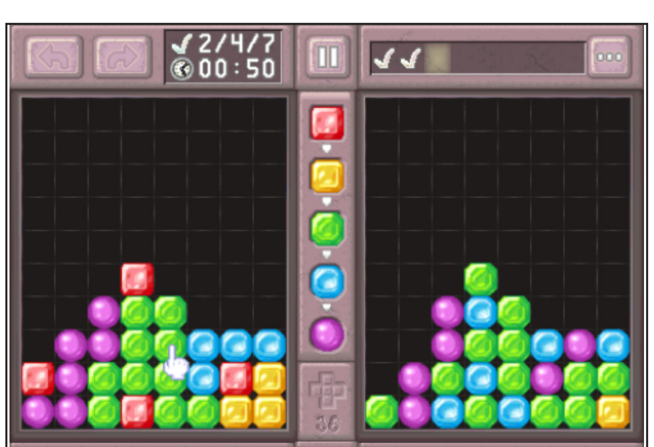
A pesar de haber fracasado en un Kickstarter (recaudaron unas 2.000 libras de las 35.000 que pedían para desarrollar el juego) y de la ausencia de noticias sobre el proyecto desde hace tiempo, han decidido sacar el juego adelante y ya se puede adquirir en Steam por unos 8 €.

A continuación os traemos un primer contacto con este Leona's Tricky Adventures gracias a los chicos de Dreamcast Today, que nos han ofrecido una copia gratuita.

ES UN JUEGO DE PUZLES, es muy importante remarcarlo. Aunque muchos dreamers venían quejándose de que sólo se hacen shooters para Dreamcast, les diré una cosa: sí, se hacen shooters como churros, pero las cifras de ventas los avalan. Venden muchísimo más que los juegos de puzles.

¿UN EJEMPLO?
Wind and Water (Yuan Works, 2008) es un excelente (genial, para mi!) juego de puzles y cosechó unas malas ventas comparándolo con cualquier shooter reciente...





¿CÓMO FUNCIONA? la premisa del juego es fácil: tendremos que ir superando niveles en un mundo enorme, a través de los terminales (sockets).

Estos sockets contienen varios puzles, y normalmente hay varios niveles de superación por cada uno de los puzles.
El nivel básico nos permitirá ir avanzando en la aventura sin tener que hacerlos todos. Si queremos todas las recompensas, habrá que ir superando todos los acertijos.

HAY QUE RECONOCER QUE ENGANCHA y que estaremos un buen rato jugando cada vez que lo pongamos en la DC.

La mecánica del juego es la siguiente: debemos replicar nuestro panel ▶▶

Gráficos 2D Retropixel que entran fácilmente a cualquier jugador pero sobretodo al acostumbrado a jugar a juegos retro.











►► de la izquierda con lo que se nos propone en el panel de la derecha. Para ello, cada clic en un elemento cambiará su forma (la del elemento y su alrededor).

Parece complicado pero en 5 minutos lo dominas bien. Además, la curva de aprendizaje es muy suave y apta para todo tipo de jugadores. Es más, no hay límite de tiempo en los puzles, se puede guardar la partida en cualquier momento, y siempre se puede deshacer los últimos movimientos (muy útil xD).

Todo ello ayuda a crear esa sensación de reflexión :)

SÓLO NECESITAS UN BOTÓN y el D-PAD para jugar y las reglas para dominarlo son pocas.

Conseguir resolver todos los acertijos es un verdadero reto, pero a la vez permite al jugador menos experimentado ir avanzando en la historia.

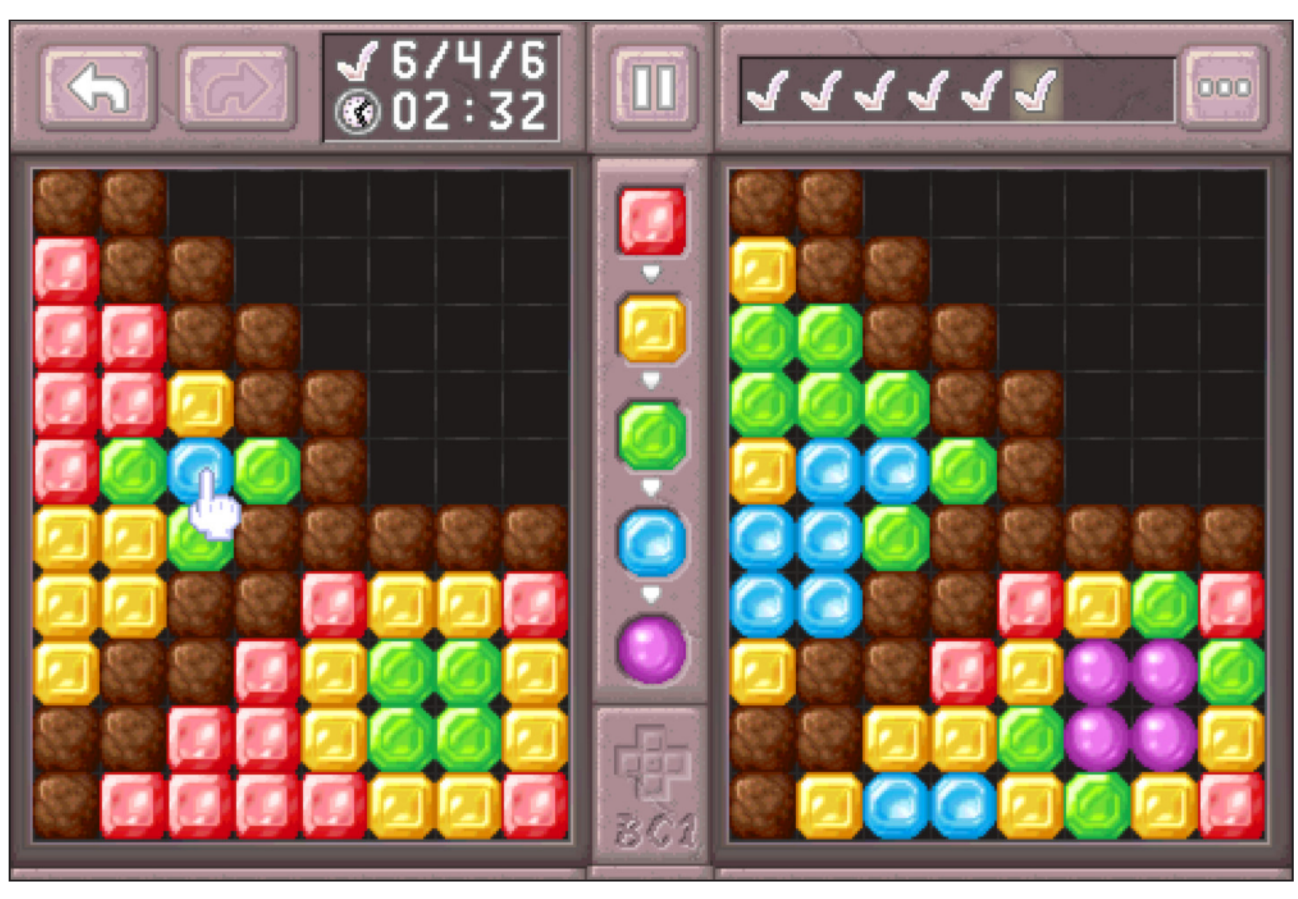
El carácter pausado y sin límite de tiempo, hace que sea un juego lento y con poca variedad.

Sabes que en cada socket habrá una colección de puzzles, y que como mucho pueden variar un poco los elementos y su resolución, pero a la larga puede convertirse en un juego bastante repetitivo.

NO HAY UN MODO PARA 2 JUGADORES en la versión que hemos probado. Eso es lo primero que echas en falta cuando ves una pantalla partida. Este es un fallo grave.

Tampoco hay otros modos de juego a parte del modo "Historia"... por el momento. Veremos si esto cambia cuando salga a la venta en Dreamcast.

Firmado: Indiket









斑鳩
IKARUGA
™

Ikaruga

Uno de los mejores shmups de la historia, un juego al que podríamos nombrar digno sucesor del gran Radiant Silvergun.



Ikaruga es un claro merecedor (aunque no reconocido oficialmente) del patrimonio Radiant Silvergun. Treasure decidió despedir la Dreamcast como merecía, con una matrícula de honor.

LA HISTORIA DE IKARUGA tiene parte de similitud a la de Radiant Silvergun, con dosis de misticismo y mitología japonesa. Se basa en una piedra con poderes legendarios, artífice de la lucha contra el mal. Shinra, nuestro personaje, deberá ir a buscarla a bordo de la nave Ikaruga, puesto que la piedra fue robada.

Nada más empezar nos encontraremos con unos entornos y modelados en 3D moviéndose con una total fluidez y 60fps constantes. Tenemos ante nuestros ojos una conversión pixel perfect de su homónimo arcade Naomi GD.

Todos los enemigos, texturas y mapeados gozan de una gran definición a la vez que de un magnífico contraste de colores que otorgan en todo momento evitar cualquier posible confusión.

AQUÍ NO EXISTEN LOS 'POWER UPS'. En esta ocasión la principal mecánica del juego será la posibilidad de elegir la polaridad de la nave (blanco o negro) cuando queramos, sumado a las clásicas bombas que adoptan la forma de un láser extra energético. Dicha polaridad será esencial a la hora de esquivar o absorver el fuego enemigo, es decir, bajo el color negro podremos absorver todas las balas de color negro y viceversa bajo la nave blanca.

Lógicamente seremos vulnerables a un sólo daño en caso de que nos toque el fuego enemigo del color contrario. Hasta aquí fácil y simple, pero hay mucho más.

El sistema de absorción nos servirá para subir una barra de energía que en su plenitud, podrá desplegar un láser extra de hasta 12 mechas y aniquilar cuanto haya a su paso de forma teledirigida. Todo esto nos ayudará para encadenar "Chains", sistema de puntos fruto de aniquilar tres naves consecutivas del mismo color, algo que cuanta más expe- ▶▶

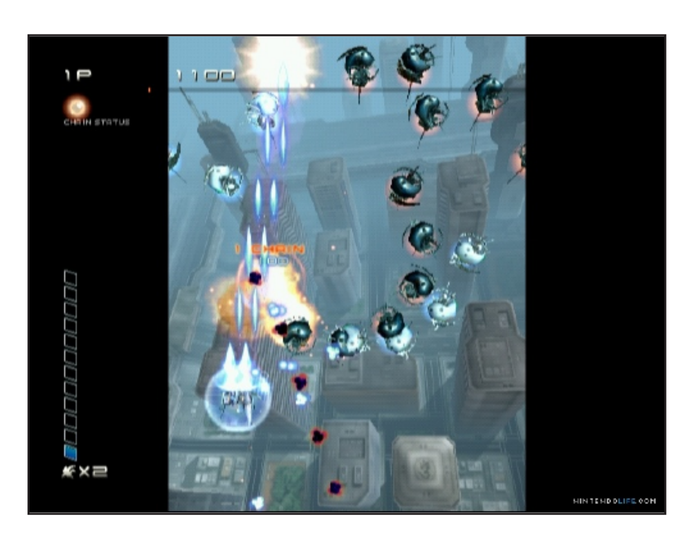
▶▶ riencia tengas más podrás encadenar consecutivamente. De hecho el juego tiene tal perfección, que está pensado para hacer un sistema de chains perfecto y no romper el combo en toda la fase para obtener la mejor puntuación posible (S++).

HAY ENEMIGOS QUE SÓLO APARECERÁN si juegas a alto nivel.

También por si fuera poco, Ikaruga posee otro tipo de puntuación final apodada "Dot Eater". Este modo come-disparos (absorción de balas) sólo será posible si no destruimos ni un sólo enemigo (incluido el jefe) en todo el nivel.

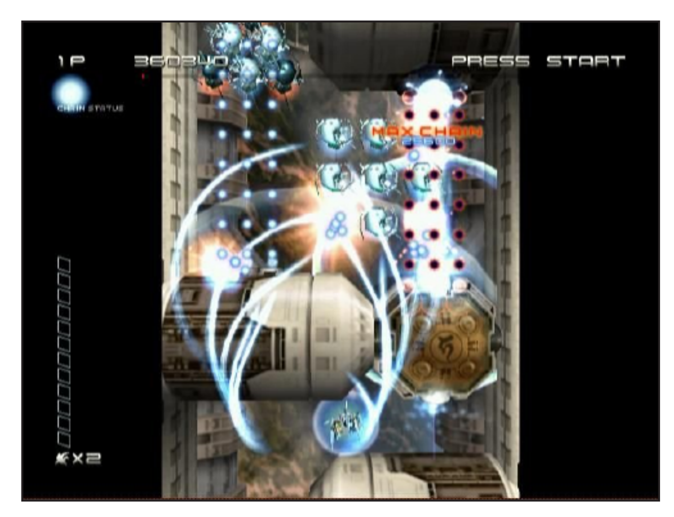
Cuando un juego es realmente bueno crea escuela, y así se puede comprobar en algunas webs o youtube cómo los más experimentados hacen partidas maestras mediante chains, dot eater o jugar con 2 jugadores a 2 manos.

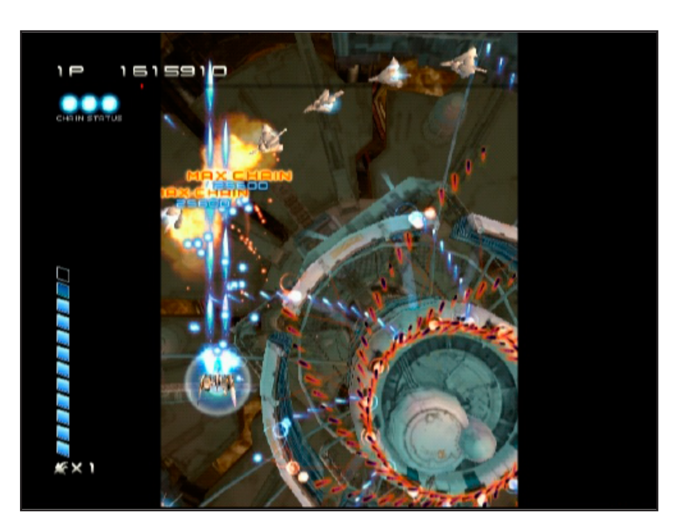
LA PROGRESIVA DIFICULTAD del juego a lo largo de sus 5 fases, tiene una curva excelente a su vez que un longevo camino hacia el jefe, algo que lo hace un juego ▶▶

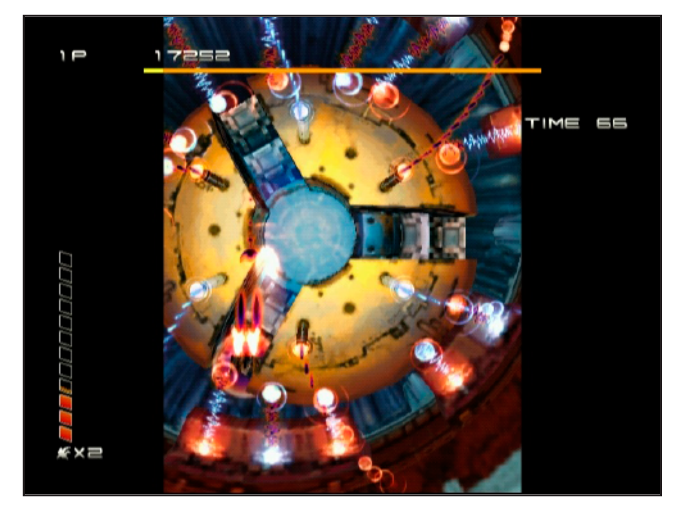












EDICIÓN ESPECIAL

SEGA sacó una edición especial de Ikaruga a través de su tienda on-line Sega Direct.

Esta edición, que estuvo disponible durante un tiempo limitado, incluía una copia del juego y 5 postales con diferentes Artworks del mismo.

El set de postales es difícil de ver hoy en día, siendo un pack cada vez más preciado por los coleccionistas, y por ende, cada vez más caro.



▶▶ para jugadores experimentados.

AUNQUE PARECE FÁCIL A PRIMERA VISTA por el escudo de absorción, pronto has de demostrar cuando hacer el cambio de polaridad en el momento justo entre una cantidad ingente de fuego enemigo.

Ikaruga puede resultar un juego corto al mencionar que sólo tiene 5 fases, pero salvo que seas un jugador experimentando te costará pasártelo con pocos créditos y te llevará bastante tiempo memorizarlo.

SI LE TENGO QUE SACAR ALGUNA PEGA, mencionaría las clásicas franjas que imponen las conversiones verticales, aunque nos queda el tate mode para girarlo 90º y poder disfrutarlo a plena pantalla. Eso si, lo suyo será girar la TV como hacen algunos jugadores machos...

Ikaruga Appreciate DVD



Treasure sacó a la venta un DVD oficial llamado Appreciate DVD dónde puedes comprobar cómo exprimir el juego con su sistema de chains hasta la saciedad con la máxima perfección.

Este disco, que tiene una duración de 172min. (casi 3h), muestra como completar los modos fácil, normal y difícil sin perder ninguna vida.

El apartado sonoro es épico y muy ambiental. El joven genio Hiroshi Iuchi, aparte de la dirección del equipo que desarrolló el juego, se encargó de este apartado. Ya contaba con la experiencia de anteriores producciones (Gunstar y Radiant Silvergun) y eso es palpable durante todo el juego.

Firmado: Bel

▲ Nos encanta: su mecánica y modos de juego (encadenar chains, el modo dot eater y el sistema de polaridad).

▼ Podría haberse mejorado: las franjas negras que quedan a cada lado de la pantalla en las conversiones verticales, por decir algo negativo.

Valoración

Juego totalmente obligatorio, considerado por muchos como uno de los mejores de su género.

10

Toy Commander

Uno de los juegos más originales del catálogo PAL. Nuestra misión es derrocar a un osito de peluche.



¿Os imagináis qué pasaría si armaran hasta los dientes a Woody de Toy Story para acabar con un ejército de juguetes? Pues eso mismo es Toy Commander. Acción trepidante montados en unos juguetes armados hasta arriba, dispuestos a acabar con el malvado Huggy Bear, un osito de peluche.

TODO EL JUEGO TRANSCURRE en la casa de Guthy, un niño que tras recibir una serie de juguetes nuevos por Navidad, deja de lado sus antiguos juguetes. Estos, encabezados por Huggy Bear, deciden destruir a los intrusos. Tu misión será acabar con él y su ejército. La tarea no será nada fácil, cada área de la casa está gobernada por uno de sus generales.

No Cliché logró un juego de gran colorido, donde los gráficos acompañan a la perfección el hecho de que somos unos pequeños juguetes y todo lo vemos gigante. Los escenarios están repletos de detalles que dejan claro que este juego fue tratado con mucho cariño. Por ejemplo, podemos encender las luces disparando a los interruptores de la pared.

LOS EFECTOS SONOROS son espectaculares, pero la banda sonora es lo que, en mi opinión, menos destaca de este título. Techno simplón.

TOY COMMANDER CONTIENE UNA GRAN VARIEDAD DE MISIONES que gozan de una originalidad extrema en un juego ya de por sí original. Por ejemplo, en una de las misiones tendremos que recoger varios tarrones de azúcar para posteriormente dejarlos caer dentro de una taza de chocolate situada en la cocina.





TENDREMOS QUE SUPERAR EL TIEMPO récord del general que gobierna la habitación de la casa en la que estemos jugando en ese momento para poder superar la misión en cuestión. Eso hará que tengamos que repetir en muchas ocasiones la misma misión una y otra vez hasta lograr superar dicho tiempo. Es necesario conseguir superar estos tiempos para que el general de esa zona se nos una al equipo para la batalla final. Esas repeticiones pueden hacer el juego desesperante por momentos.



El control es duro, requiere de muchas horas para poder dominar bien según qué vehículos, especialmente los vehículos aéreos.

LA GRAN VARIEDAD DE VEHÍCULOS dota al juego de un mundo de sensaciones al conducirlos, ya que no es lo mismo conducir un tanque que pilotar una avioneta o un helicóptero.

EL MODO MULTIJUGADOR es muy divertido, sobretodo cuando juegan cuatro jugadores. En el modo multijugador hay tres modos distintos de juego: captura la bandera, muerte súbita y pilla-pilla.

ES UN JUEGO LARGO, con unos 30 vehículos distintos y más de 50 misiones en total. A eso hay que añadirle los niveles extra contenidos en algunos discos Dream On, que alargan aún más, si cabe, la experiencia.

Firmado: X-Crim

NIVELES ESPECIALES

➢ Christmas Edition

En el Dream On vol. 4 tenemos un nivel exclusivo del juego, un especial para navidad, en el que controlas a Santa Claus y debes recoger los regalos esparcidos por la casa y dejarlos de nuevo bajo el árbol de navidad.

➢ Summer Special

En este nivel especial incluído en el Dream On vol. 11 debes limpiar una playa para que “Matt y Jenny” (Barbie y Ken) puedan “bañarse”.

➢ Special Demo

El Dream On vol. 16 incluye una demo jugable de Toy Commander titulada *Special Demo*. Aunque el título promete, se trata de la misma fase que encontramos en el vol. 11 (Summer Special).

▲ Nos encanta: su originalidad, la variedad de vehículos y misiones a superar y el modo multijugador.

▼ Podría haberse mejorado: la banda sonora se hace repetitiva y no ayuda a disfrutar de la experiencia de juego como es debido.

Valoración

Un juego diferente, largo y entretenido, que nos hará esbozar alguna que otra sonrisa.

7

Evolution

The World of Sacred Device

Se trata de un RPG de corte clásico por turnos que tiene el honor de haber estrenado el género en Dreamcast.

Estamos ante el primer RPG para la blanquita. Mucha gente en la época lo esperaba con ganas. Y demostró que Dreamcast también podía tener RPG's de gran nivel.

La cosa se dividió en diferentes opiniones una vez jugaron al título; unos comentaban que era un gran RPG, novedoso y bastante original, mientras que otros lo tacharon de RPG fácil para personas que se iniciaran en el mundillo.

EN EL MUNDO DE EVOLUTION hay personas portadoras de unos dispositivos llamados CyFrames que sirven para defenderse de los monstruos que pueblan las diferentes mazmorras. Mag Launcher, el protagonista de la historia, es uno de ellos.

Al comenzar, Gre, el mayordomo de Mag, nos



cuenta que el padre de Mag desapareció hace tres años y que al poco tiempo de ese suceso, una chica llamada Linear apareció en la casa de la familia. Gre nos anima a seguir los pasos de nuestro padre y a que partamos hacia la Sociedad (lugar donde reparten las misiones para los aventureros) con el fin de pagar una deuda que tenemos. Y aquí comienza nuestro periplo, un viaje en el que tendremos que supe- ▶▶

▶▶ rar mazmorras y combates y sobretodo encontrar el Evolutia.

EL COLORIDO DEL JUEGO ES MAGNÍFICO, muy manga, y transmite buen rollo.
Los polígonos no son desagradables para los ojos, incluso parece que tengan sentido. No ha envejecido mal gráficamente. El nivel de detalles en los personajes y en los fondos es magnífico y es uno de los mejores aspectos del juego junto con el sonido.

Otro aspecto positivo es la gran variedad de técnicas que podemos desbloquear y que nos harán jugar horas hasta desbloquearlas todas.

ESTAMOS ANTE UN RPG DE CORTE CLÁSICO llevado a un exponente más. Aquí no recibes dinero al eliminar bichos, el dinero se consigue al vender los objetos que vamos encontrando.

COMO ASPECTOS NEGATIVOS destacaría los diseños de las mazmorras que son generados de forma aleatoria y la poca variedad de enemigos que nos iremos encontrando. Además, estas mazmorras son extremadamente largas y nos harán estar durante horas subiendo o bajando pisos. Esto último puede hacer el juego bastante monótono y aburrido y es por esto que si compras el juego, debes tenerlo en cuenta.

LA MÚSICA ES SUBLIME. Realmente te sumerge en las mazmorras y peleas. Poca variedad, pero cumple su función.

Como ya he mencionado anteriormente, estamos ante un RPG de corte tradicional oriental: sistema de mazmorras, batalla por turnos.





En Evolution puedes posicionar la "party" en tres estados: delante, en el medio y detrás. Dependiendo de la posición en el "tablero" optarás a una serie de características, ya sea velocidad de espera, ataque, defensa...

EL MAPA PRINCIPAL ES UNA CIUDAD donde hay lo típico que encuentras en un RPG: una tienda, la Sociedad y, por supuesto, una casa donde puedes updatear los Cyframes, además de un bar, casas y otros edificios.

Las mazmorras es lo que peor he digerido del juego. Son bastante monótonas debido a que siempre aparecen los mismos enemigos: lobos, ratones, osos... pueden llegar a aburrir.

Cada vez que subes o bajas de piso, los enemigos se vuelven más poderosos, pero el sprite en sí no cambia.

Emplearás muchas horas para completar una mazmorra, y los puntos de guardado no siempre están presentes...

La cámara es muy mejorable dentro de las mazmorras por lo que verás que el mapa es muy útil allí.

SI TE QUEDAS CON GANAS DE MÁS al terminar el juego, siempre puedes rejugarlo para conseguir todas las armas disponibles.

PARA SER EL PRIMER RPG de Dreamcast, merece la pena tenerlo. En mi opinión es un RPG olvidado por muchos de manera injusta, ya que aunque no innova mucho en el mundo de los RPG, tiene un carisma que lo hace único. Te encariñas con los personajes y querrás saber más de la historia a medida que esta se va desarrollando.

Algo a tener en cuenta es que la dificultad va en aumento conforme avanzas.

Como he dicho, su punto débil es la monotonía de las mazmorras, pero si tienes tiempo y paciencia, serás testigo de una historia bastante bonita.

Por cierto, existe una segunda parte de Evolution para Dreamcast, pero esa es otra historia...

Firmado: X-Crim

▲ Nos encanta: una banda sonora a la altura del juego y unos gráficos que no notan el paso de los años.

▼ Podría haberse mejorado: las mazmorras y todo lo que las rodea: el ángulo de la cámara, los enemigos, y en general, tener que pasártelas.

Valoración

Un RPG interesante que se deja jugar tanto si eres fan del género como si es tu primer RPG.

7

Legacy of Kain

Soul Reaver

Una historia de venganza con la mecánica de Tomb Raider y elementos vampíricos en la trama.



La espiral que nos indica la vida de Raziel me recuerda a algo...

Este título fue muy esperado por muchos de los que tuvimos la Dreamcast en su momento. Esa ambientación gótica de la que goza el videojuego de Raziel (el protagonista) hace que desde el primer segundo te sientas sumergido en una increíble historia que te tendrá pegado al sofá durante horas.

VINO DEL CATÁLOGO DE PSX. Soul Reaver tuvo muy buenas ventas en PlayStation por lo que Crystal Dynamics decidió portarlo a Dreamcast y a PC, con algunas mejoras visuales.

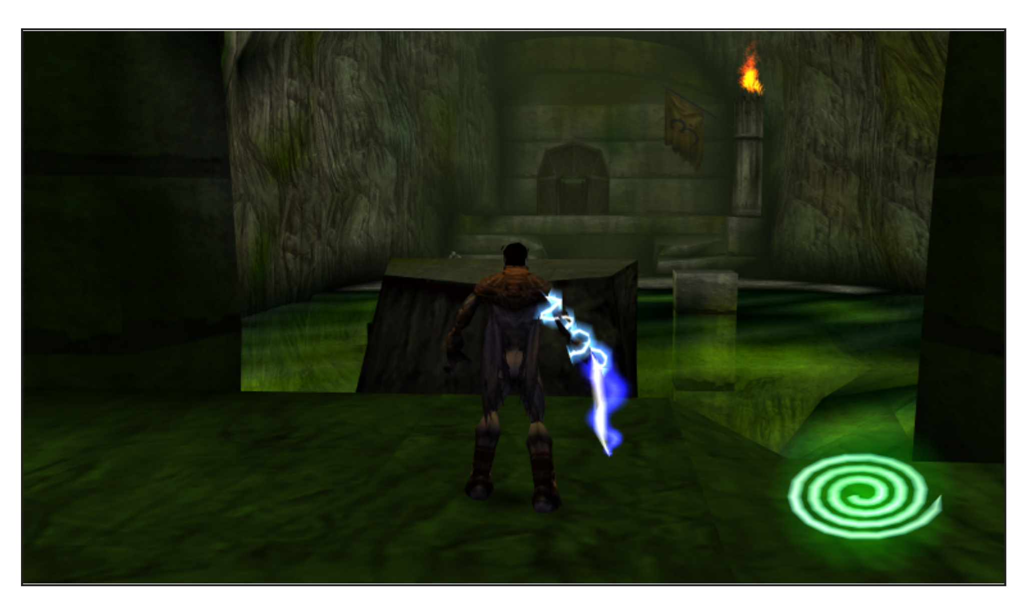
DREAMCAST, MEJOR QUE PC. Si lo que quieres es disfrutar de Soul Reaver en toda su plenitud con los mejores gráficos disponibles debes jugarlo en Dreamcast. Sin duda. Ni siquiera en PC supieron sacarle mejor provecho.

TODO EMPIEZA CUANDO RAZIEL decide mostrar sus habilidades ante un consejo de vampiros entre los cuales está presente Kain, su maestro. Kain, invadido por los celos, decide arrojar a Raziel al lago de los muertos, de donde jamás nadie ha conseguido escapar.





Comparativa entre gráficos de Dreamcast y gráficos de PC.





Y es en este lago de los muertos donde comienza nuestra aventura.

"Solo había un resultado posible: mi condenación eterna. Yo, Raziel, iba a sufrir el destino de los traidores y débiles: arder eternamente en las entrañas del lago de los muertos."

Con esas palabras, Raziel acepta su destino y empieza una historia de venganza...

Una voz nos dice que somos valiosos para él, que hemos sobrevivido a la muerte. Nuestra venganza se llevará a cabo.

LOS ESCENARIOS TE DEJARÁN CON LA BOCA ABIERTA en algunas ocasiones.
Lo que peor ha envejecido son los gráficos de los enemigos. Los polígonos resaltan que da gusto en ellos, mientras que en Raziel el detalle es superior.

El control me ha parecido bastante tosco y duro, sobretodo para los saltos, que a veces se pueden hacer imprevistos y es necesario aprender a medir las distancias.
La cámara se puede mejorar, pero dentro de lo que cabe, se hace bastante intuitiva.

LAS MELODÍAS que te acompañan según la situación en la que te encuentres encajan perfectamente con el momento. Y esto tiene mérito, porque habrá puzzles y viajes en los que escucharás todo el rato la misma melodía.

EL DOBLAJE del juego es un elemento a destacar. El juego está en completo español (en la versión PAL España, claro está) y goza de una calidad sobresaliente.

DEBEMOS AVANZAR POR UN MUNDO ABIERTO en el que para poder llegar a ciertas partes tendremos que disponer de una habilidad que se irá desbloqueando conforme vayamos avanzando.
Destacar que hay muchas habilidades extras que harán que volvamos a jugar al título sólo para hacernos con ellas.
El control de Raziel, sin embargo, puede que nos desespere y nos haga perder la paciencia...

La ambientación del juego, por su parte, está muy lograda y puede que nos de más de un susto. Y es que el juego da bastante 'cague' o bueno, será que soy bastante cobardica...

LA EXPLORACIÓN ES ESENCIAL. Se podría decir que estamos ante un Tomb Raider (usan prácticamente el mismo motor) ya que la mecánica es la misma (explorar, resolver puzzles, combates...). Y hablando de combates, nuestros enemigos solamente morirán al tragarnos sus almas. Y nos las tendremos que ingeniar en más de una ocasión para conseguirlo...

SOUL REAVER ES UN TÍTULO ESENCIAL de Dreamcast. Las sensaciones que te transmite a lo largo de la aventura pocos juegos las consiguen. Desde que comienzas a andar con Raziel, te sientes unido a él. Algo te hace ser parte de él. Querer ayudarle a completar su venganza.

En algunas ocasiones los puzles me han resultado aburridos y desesperantes, casi siempre lo mismo, y en cuanto a la dificultad, los jefes de "mazmorra" no son nada complicados y el jefe final... digamos que me pareció muy sencillo.

Es una pena que la segunda parte de Soul Reaver no llegase a DC. El declive de la consola impidió su comercialización.

Firmado: X-Crim

▲ Nos encanta: el doblaje. Muchos juegos actuales deberían fijarse en el doblaje de este juego.

▼ Podría haberse mejorado: la posición de la cámara y el control del personaje puede que te hagan perder la paciencia en algún momento.

Valoración

Sólo por ser la versión del juego con mejores acabados ya merece la pena jugarlo en Dreamcast.

8


DeeJDee
PLANET

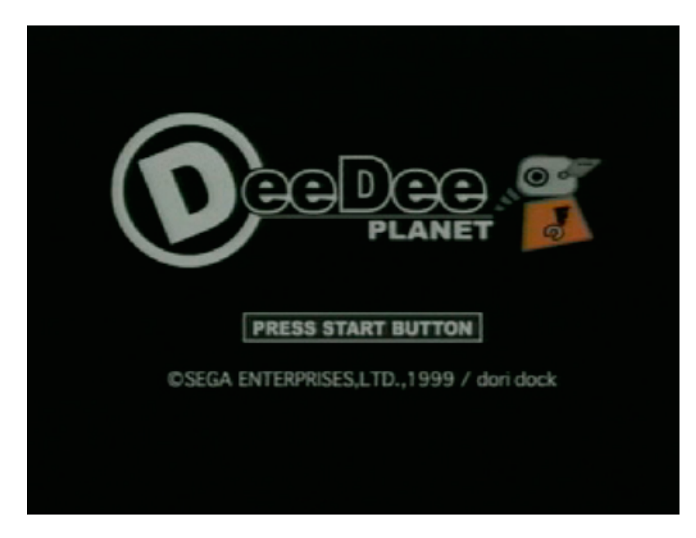
Dee Dee PLANET

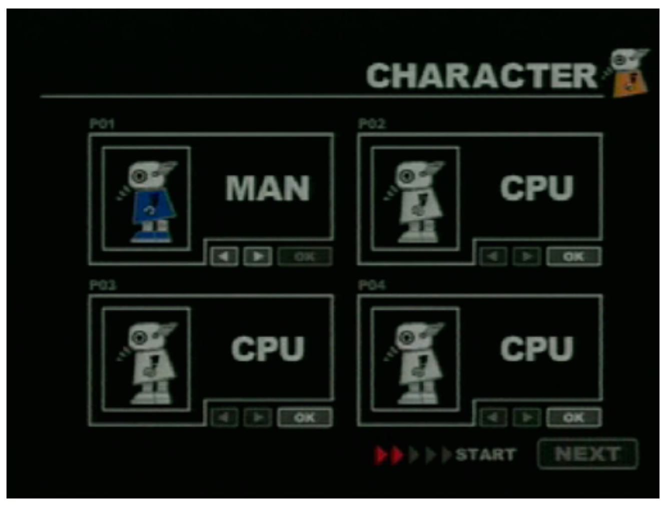
Un juego sencillo y adictivo, basado en los juegos de 8 bits de los años 80, que desgraciadamente nunca vió la luz.

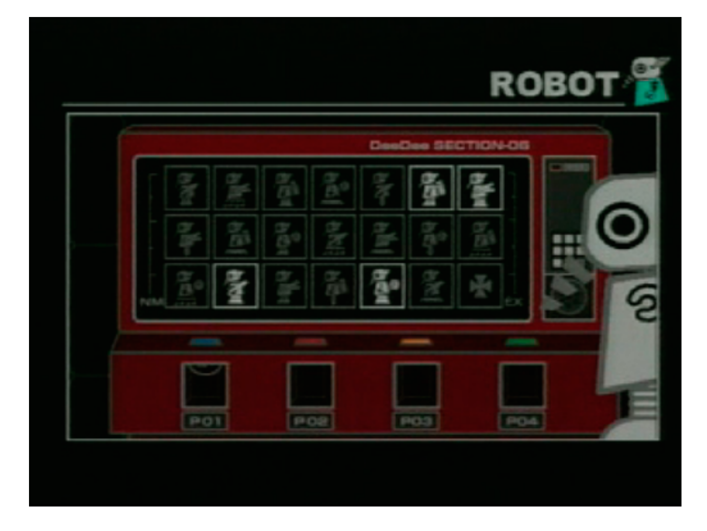
Dee Dee Planet es uno de los tantos juegos unreleased que se conocen para la SEGA Dreamcast. Hubiera podido ser un juego importante en el catálogo de la consola, una excentricidad convertida en referente de esta como Chu Chu Rocket, pero por desgracia se quedó por el camino. Por suerte para nosotros, tenemos bastante información disponible sobre el juego: su dinámica, diseño y detalles sobre su producción, así que valiéndonos de ello vamos a intentar construir un análisis de Dee Dee PLANET sin haberlo jugado propiamente. ¡Allá vamos!

LA CREACIÓN DE ESTE JUEGO EMPIEZA cuando una persona que trabajaba en el departamento de producción de juegos de SEGA Japón se puso a buscar un equipo de diseño para que realizaran un nuevo juego para Dreamcast. Esta persona había trabajado en la indústria de la música y tenía dudas sobre el diseño de videojuegos, así que se puso en contacto con un tal Ohashi (un diseñador gráfico) y le encargó la realización de un juego.

Esta persona de SEGA quería hacer algo parecido a 'Death Tank'.







DEATH TANK es un juego lanzado en 1996 para la SEGA Saturn en el cual disparas al oponente usando una parábola.

Ohashi, la mitad de lo que se conoce como 'Dori Dock', juntó a un equipo de arte formado por 4 personas: Dori y Dock (visuales), Kentaro Hamasato (sonido) y el mismo Ohashi (dirección) y les puso a trabajar en el proyecto Dee Dee PLANET de inmediato.

DEE DEE PLANET SE PODRIA DEFINIR como una especie de shooter que, como os decía, usa una parábola en los disparos. Al realizar un disparo, se nos permite controlar dos parámetros de la parábola: el ángulo y el poder de disparo, algo parecido a la mecánica de los juegos 'Worms'

EL JUEGO IBA A SALIR EN TODOS LOS TERRITORIOS, eso es, Japón, EEUU y Europa, aunque al final no acabara saliendo a la venta en ningún mercado. Pero vayamos por partes.

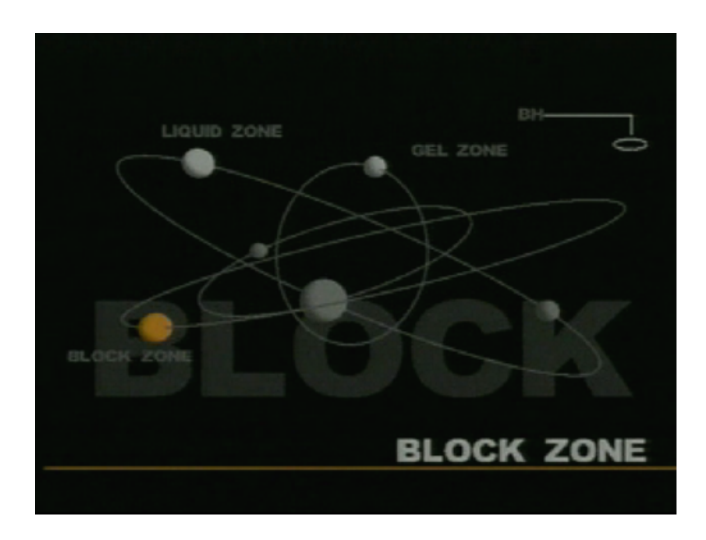
Si os fijáis, veréis que los textos del juego están en inglés en vez de estar en japonés, lo cual confirma la información de su lanzamiento internacional.

EN DEE DEE PLANET los jugadores luchan contra sus oponentes valiéndose de robots dentro de tres zonas distintas - block zone, gel zone y liquid zone. Cada una de estas zonas está llena de diferentes materiales (gas, material viscoso y líquido), gravedad diferente y diferente resistencia y cada personaje tiene afinidad con una zona concreta en la que sus habilidades se ven mejoradas.

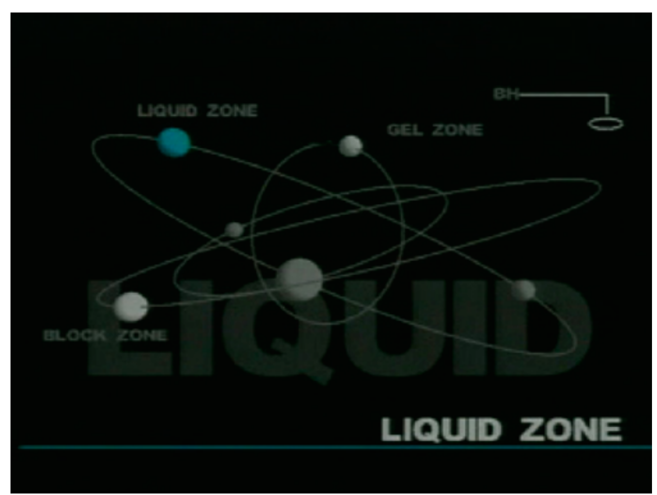
Deacuerdo con Ohashi, SEGA y él llegaron a un acuerdo; el juego iba a tener dos modos: un modo 'shooting' y un modo 'dori dock.

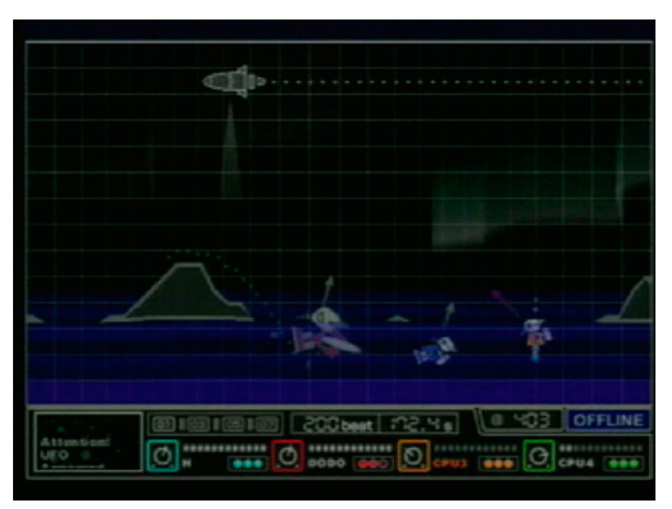
EL MODO DORI DOCK era algo así como un 'Director's Cut', el juego tal cual había sido concebido por sus desarrolladores mientras que el otro modo, 'shooting', era la visión que tenía SEGA de como debía ser la mecánica de juego.

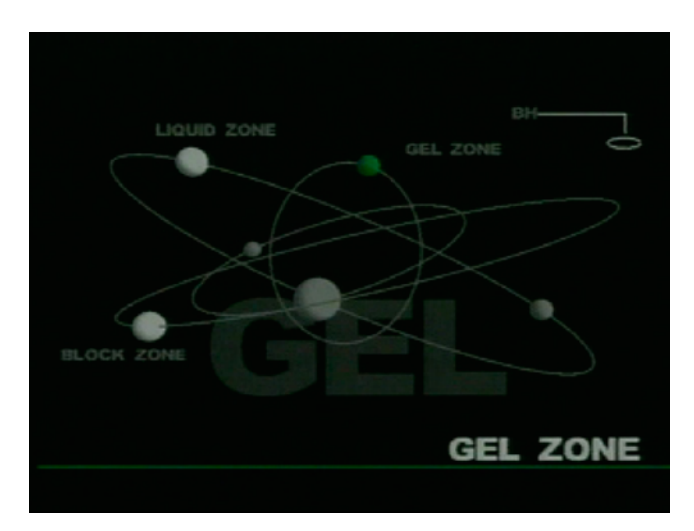
Como se ve, Dee Dee PLANET está claramente inspirado por los juegos de 8 bits de los 80's, ya que según Ohashi "los juegos de esa época eran más divertidos".













PUEDEN JUGAR HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE. Uno de los puntos fuertes de este juego es la posibilidad de jugar hasta 4 personas en una misma partida. Esto, unido a su modo online, hubiera dado mucha vida al juego.

SUCEDEN EVENTOS ABSURDOS POR LA PANATALLA durante las partidas, como por ejemplo, elementos gigantes que aparecen en el tablero, explosiones espontáneas, etc. con la idea de hacer el juego más ameno.

De entre todos estos eventos destaca “agujero negro” (black hole), uno de los eventos más raros. Este aparece cuando se da cierta condición y al activarse, se resetea todo y se ve un vídeo de 15 segundos en pantalla completa.

Hay un total de 60 vídeos diferentes en el juego - uno para cada evento - y cada uno dura 15 segundos. Estos vídeos ocupan gran parte del espacio del disco del juego. Aún así, es difícil ver estas animaciones.

PARTE DE LA DIVERSIÓN DEL JUEGO reside en coleccionar los mencionados vídeos (las vmu guardan acceso a estos vídeos además de almacenar los high scores de las partidas).

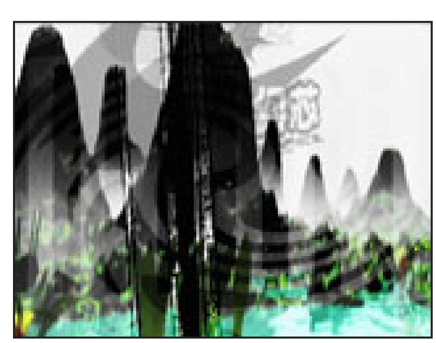
Los sonidos merecen una mención especial también. Los vídeos y la música del juego fueron creados de forma independiente y es el hilo musical el que les da sentido en conjunto. La banda sonora del juego es obra de Hamasato.

Los vídeos son obra de 5 grupos de artistas visuales distintos:

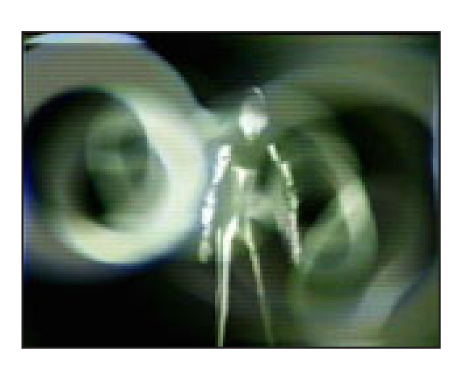
Nendo Graphics
Stereotype Produkts
Dvicegirls
MIL
Fantasmcore Graphics
Dori Dock

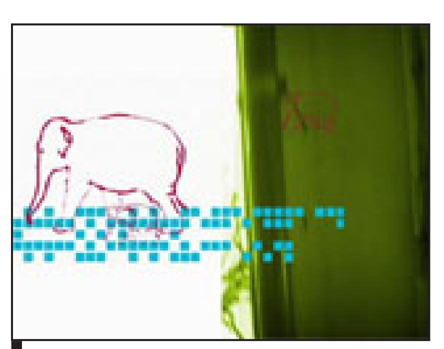
Todos estos artistas fueron 'VJ' (videojockeys) en su momento y desarrollaron su propio estilo dentro del ‘videojocking’.











Fotogramas de algunos de los vídeos de eventos incluídos en Dee Dee PLANET. Hay un total de 60 vídeos de 15 segndos cada uno.

SE LLEGÓ A FABRICAR UNA PRIMERA TIRADA DE COPIAS del juego, pero estas fueron destruidas al encontrar SEGA un bug relativo a las partidas online. Según se comenta, debido a la falta de fondos de los desarrolladores, no se llegó a fabricar ninguna nueva tirada, dejando así Dee Dee PLANET fuera de circulación indefinidamente.



RECIENTEMENTE SE HA DESCUBIERTO que existen varias copias de Dee Dee PLANET en distintos discos GD-R (discos usados por los desarrolladores para grabar el juego y enviárselo a SEGA para su análisis y aprobación) en manos de ex-empleados de SEGA of America, así que la posibilidad de que uno de estos discos acabe en manos de alguien que lo acabe filtrando no es tan remota.

Recordemos que ya pasó algo parecido con juegos como Propeller Arena o Half Life, juegos cancelados en su momento que lograron llegar a manos de gente que los ripeó y los subió a internet, así que la idea de que este juego acabe liberándose no es tan descabellada...
Ahora sólo nos queda cruzar los dedos y esperar a que Dee Dee PLANET se filtre pronto.

Firmado: Blai

Dreamcast Première

Así celebró SEGA el primer año de Dreamcast en Europa.

Qué mejor forma de inaugurar esta sección que hablándoos de Dreamcast Première.

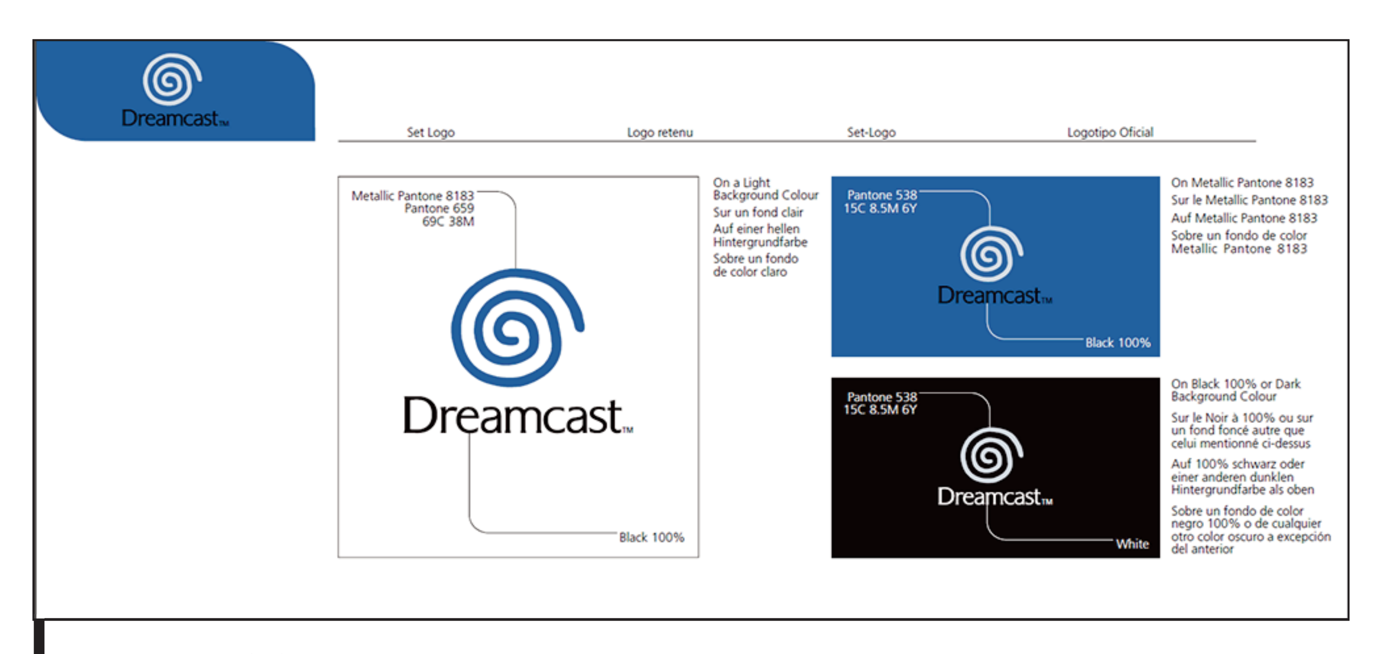
Dreamcast Première es un kit de prensa que SEGA Europa regaló a los periodistas asistentes al ECTS (European Computer Trade Show) del año 2000, que tuvo lugar del 3 al 5 de septiembre del 2000 en Londres para celebrar el primer año de vida de la consola en Europa. El lomo de la caja reza precisamente “Dreamcast Première 3rd sept. 2000”.

Este kit de prensa está compuesto por una caja PAL azul típica que contiene: un CD-ROM, un Dream On Collection vol. 3 y un manual a todo color con imágenes e información variada sobre juegos que ya habían salido y próximos lanzamientos.

El contenido del CD incluye un ‘styleguide’ en pdf con conse- ▶▶



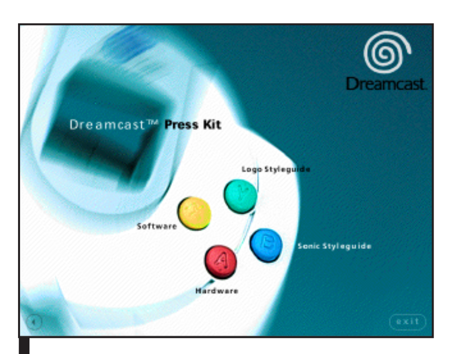
La última subasta de un Dreamcast Première que hubo en eBay acabó por unos 170 € más envío. No es un artículo barato, pero así es el coleccionismo. Algo que en su día SEGA regalaba, hoy puede llegar a las tres cifras en subastas.



El ‘styleguide’ de SEGA Europa contiene códigos de color para el logo de Dreamcast, el nombre y tamaño óptimo para la tipografía, prohibiciones a la hora de usar el logo y otras pautas de diseño explicadas a lo largo de 20 páginas.









Al insertar el CD-ROM en el ordenador, aparece una nueva ventana con la misma intro que vemos al encender la Dreamcast. A continuación, aparece una pantalla con un mando donde debemos presionar Start con el mouse. Acto seguido, podremos pulsar A, B, X o Y para navegar por las diferentes secciones del disco.









Estas son algunas de las portadas incluidas en el manual de Dreamcast Première. Desde suculentas portadas de juegos cancelados como Half Life, Agartha y Gun Valkyrie (recordar que este último acabó saliendo en Xbox) a portadas tempranas, de juegos como Skies of Arcadia, Phantasy Star Online o Sonic Shuffle.

►► jos a seguir a la hora de usar la tipografía, colores y logo de Dreamcast, portadas de algunos juegos y capturas de pantalla de juegos europeos de la primera hornada, además de fotos de la consola y algunos de sus accesorios (VMU, mando, Arcade Stick, etc.). También incluye arte (personajes y logos) del juego Sonic Adventure.

Además del CD-ROM, este pack contiene el Dream On Collection vol.3. Poseer el Dreamcast Première era la única forma de conseguir este disco en su momento. Es como los Dream On de las revistas, al ponerlo en la consola podemos probar demos de juegos (Virtua Tennis, Sega Extreme Sports, Metropolis Street Racer, Space Channel 5, Tokyo Highway Challenge 2 y Wacky Races) y ver vídeos de otros tantos juegos (F-355 Challenge, Jet Set Radio, Phantasy Star Online, Virtua Athlete, Le Mans 24 Hours, Pod 2, Ready 2 Rumble: Round 2 y Power Stone 2).

La parte más interesante de este Dreamcast Première se esconde en el manual, en mi opinión. Allí podemos encontrar imágenes de las portadas planeadas para Half Life, Agartha y Gun Valkyrie (juegos que no llegaron a salir) junto a portadas alternativas de otros juegos como Phantasy Star Online o Skies of Arcadia, entre otros.

Además, este manual contiene información técnica sobre la consola, nos da información sobe los periféricos disponibles (micrófono, mouse, pistola, teclado... y lista también la 4x memory card, que sí llegó a salir en USA pero no en Europa. Por lo que vemos, estaba planeada su salida). Se nos habla también del patrocinio de diferentes clubs de fútbol de Europa (entre ellos el Deportivo de la Coruña) y nos cuenta qué es Dreamarena (el portal al que accedías con Dremacast al conectarte a Internet para descargar niveles, ver rankings y chatear, entre otras cosas).

Firmado: Blai

Guía de Compras

A continuación tenéis listados todos los productos de los que hemos hablado en este número y sus precios aproximados en el mercado en el momento de escribir esta revista, deacuerdo con los precios de venta en subastas y tiendas on-line.

WHAT'S SHENMUE

Compañía: **SEGA AM2**

Precio: **15 €**



Demo japonesa de Shenmue. Inicialmente regalada por SEGA, se cotiza a unos 15 € de media en la actualidad.

WHAT'S SHENMUE - FAMITSU

Compañía: **SEGA AM2**

Precio: **120 €**



Exactamente igual que el What's Shenmue 'normal', pero con la portada naranja, cosa que multiplica su precio casi x10.

IKARUGA

Compañía: **Treasure**

Precio: **60 €**



Sólo se fabricaron 50.000 copias de Ikaruga para Dreamcast y el juego sólo se lanzó en Japón.

IKARUGA SEGA DIRECT

Compañía: **Treasure**

Precio: **225 €**



El juego Ikaruga acompañado de un set de 5 postales. Esto hace que su precio se dispare.

IKARUGA APPRECIATE DVD

Compañía: **Treasure**

Precio: **60 €**



DVD con partidas perfectas de Ikaruga para que memorices todos los movimientos y chains de cada nivel en los 3 niveles de dificultad.

TOY COMMANDER

Compañía: **No Cliché**

Precio: **10 €**



Juego en el que controlas vehículos de juguete. Tu misión es derrotar a un malvado osito de peluche realizando misiones bizarras. Tiene más de 30 vehículos y 50 misiones.

EVOLUTION

Compañía: **Sting Ent.**

Precio: **15 €**

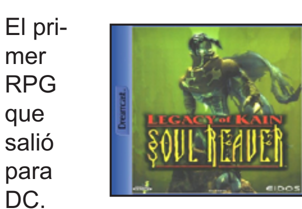


El primer RPG que salió para DC. Luego fue portado a Gamecube. Amado y odiado a partes iguales. Tiene una historia interesante que te enganchará.

SOUL REAVER

Compañía: **Crystal Dynamics**

Precio: **25 €**



Existe versión PAL España de este juego con contraportada integra en español. Esto hace que esta versión sea más difícil de ver y, como no, más cara que otras versiones PAL.

DREAMCAST PREMIÈRE

Compañía: **SEGA**

Precio: **180 €**



Disco promocional regalado en un evento en el que se celebró el primer año de vida de Dreamcast en Europa.

DREAM ON VOL. 4

Compañía: **SEGA**

Precio: **2 €**



Dream On que contiene, entre otros, el nivel exclusivo 'Christmas Special' del juego Toy Commander inspirado en la navidad.

DREAM ON VOL. 11

Compañía: **SEGA**

Precio: **2 €**



Como el anterior, se trata de un Dream On que contiene un nivel exclusivo de Toy Commander titulado Summer Special.

DREAM ON VOL. 16

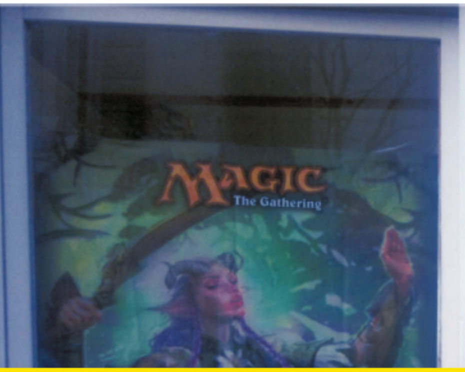
Compañía: **SEGA**

Precio: **2 €**



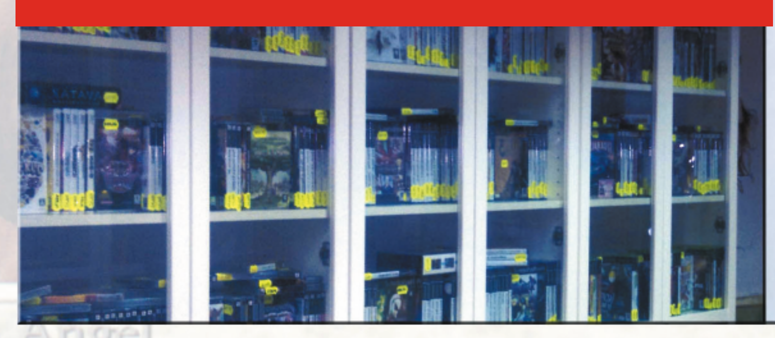
Este Dream On lleva un nivel de Toy Commander llamado 'Special Demo' que no es más que el 'Summer Special'.





www.playgamescards.com

Ven de parte de Dreamcast.es y te haremos un descuento. Sólo di “vengo de parte de Dreamcast.es” cuando entres en la tienda :D



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS Y CARTAS MAGIC

clasicas - coleccionismo
importación - encargos
merchandising - retro
vintage - descatalogados

Bailen nº14, local 1 - Telf. 93 245 28 66
08010 BARCELONA

Estamos en el denominado “triángulo friki” de Barcelona, ven a visitarnos :)



ESPECIAL TRUCOS

A continuación tenéis todos los trucos y secretos de los juegos que hemos analizado en este número de la revista.



EVOLUTION

• Bola de fuego oculta
Cuando empieces el juego, después de escuchar a Gre, ves al piso de arriba de la casa y mira en la vestidor de la esquina (no reclutes a Gre o no encontrarás la bola).

• Conseguir a Chain
Cuando empiezas el juego y vas a Society, subes al bus y Chain te habla. Luego se va al final del bus. Síguele y presiona A. Te preguntará si puede unirse a ti.

• Ganar EXP fácil #1
Cuando estés en el transportador, ves a la segunda sala. En esa sala encontrarás 2 puertas. Una de ella te llevará a un pasillo con una puerta. Ve y encontrarás un soldado. Véncelo y vuelve al pasillo. Vueve a entrar y volverá a estar allí. Y así indefinidamente.

• Ganar EXP fácil #2
En algunas mazmorras, verás un punto rojo (enemigo) que aparecerá y desaparecerá aleatoriamente. Esos son los enemigos "Crinoid" y “Mechaphage". El Mechaphage es un enemigo metálico que se escapa si te enfrentas a él. La única forma que hay de atraparlo es usando el "Cameleon Color". Vencerle te da un mínimo de 500 puntos de experiencia junto con otros items que puede dejar caer al vencerle.

• Ganar EXP fácil #3
Después de pasar por la Medical Room (la habitación con los Naolin Golds), baja las escaleras y derrota a todos los enemigos. Después de haber derrotado a todos (incluyendo a los 4 soldados que están durmiendo), baja las escaleras. Tres guardias vendrán a atacarte. Después de derrotarles, oirás un mensaje Si quieres,vuelve a la medical room para curarte. Puedes pelear contra el guardia que hay en la cama hablando con él, ve entonces a por el soldado que te sorprende en la habitación siguiente y vuelve a por los 4 soldados. Ahora usan Howitzers! Pelear contra 4 o más soldados con Howitzers te da más de 1000 puntos de EXP.

• Eliminar el status effect en una batalla
En medio de una batalla, algunos monstruos realizarán ataques que te harán cambiar el status. Pueden hacer que tu personaje tenga sueño y parálisis. Cuando esto ocurra, presiona rápidamente el botón B al llegar el turno del jugador con el status afectado.

Por ejemplo, el cuadro de diálogo del personaje dirá "Gre is alseep" y mostrará tu personaje de cerca, es entonces cuando debes presionar B para devolverlo a un status normal (estará en su status normal en el siguiente turno).

• +72 attack booster
Si pagas tu deuda con Nina, ella te dará un attack booster de +72.

• +96 Attack Booster
Después de derrotar a Eugene,vuelve a las ruinas. Ve a las Blind ruins y explora cada una de sus partes hasta que encuentres este booster.

• Red Viper
El Red Viper devuelve un personaje caído a la vida con un 25% de salud. Está escondido debajo de un arbusto entre un poste y el aeródromo. Mira bien el arbusto y Mag lo desenterrará.

• Toda la música
Cuando termines la parte

EVOLUTION

Items especiales en el submarino:
Cuando llegues al submarino, tómate tu tiempo rebuscando en todos los muebles que veas en cada habitación: barriles, cofres, cajones... Debes encontrar los siguientes items especiales que sólo pueden ser usados una vez: Green Moss (reestablece FP), Cosmo Fruit (reestablece HP y FP) y un abrigo de Kevlar (para Gre). Guarda la Cosmo Fruit y el Green Moss para tu segundo encuentro con Eugene.



de las últimas ruinas (las quintas) entra a la taverna y mira el jukebox (caja de música). Verás una lista con toda la música del juego disponible para ser reproducida.

• Combinar ataques
Ataca a los monstruos desde atrás para realizar dos ataques seguidos.

• Tácticas para derrotar al robot de Eugene
Primero debe estar al nivel 75 y usar a Gre y a Pepper como compañeros. Asegúrate de que tienes el hammer, la hand y el recovery. Usa MAGNA WAVE para Mag, PEPPER FLASH cuando juegas como Pepper y cualquier SPIRIT MOVES para Gre. Asegúrate de que dispones de mucho green moss y nailon royal. Eugene tiene 30000 HP as´´i que ten cuidado.
-O-
Primer ten a Pepper en tu equipo y manten tu HP con el de Linear. Usa flat shot con Pepper hasta que el daño de su drill sea solo de 1 (usar el protective spell de Linear no dañará) mueve a Mag al frente para que inflija el máximo daño. Sugiero usar el magna combo.
-O-
Tu party debe estar formada por Mag, Pepper y Gre. Usa a Mag para lanzar el seundo conjuro en la lightning hand para congelar al robot de Eugene dando así la oportunidad a otro personaje de atacarle. Haz que Gre sirva su placid soup un par de veces por i el conjuro de Mag no hace efecto. También puedes usar a Gre para rebajar las defensas de Eugene. Haz que Pepper lance un pepper flash y usa entonces ataques normales cuando no tenga FP. Usa green moss o apple seed ólo cuando el FP de Mag's esté casi vacío.

• $300.000
Si te pasas el juego una vez y guardas la partida en la VMU, la siguiente vez que cargues partida, el juego te dará "$300.000".

• Vestidos alternativos
En la pantalla de selección de personajes, presiona X.

• Naolin Gold ilimitado
cuando estés cerca del transportador, al final del juego, entra a la puerta con el símbolo de medicina y busca el Naolin Gold. Puedes ir a buscarlo tantas veces como quieras para acumularlo en tu inventario para luego usarlo y/o venderlo.

• Dinero fácil
Usa el truco para conseguir Naolin Gold descrito ariba pero véndelo en vez de acumlarlo.para curarte. Además, cuando el juego acabe, querrás disponer de 200.000 para pagar algo...

• Pagar la deuda fácilmente
Debes estar al nivel 45 en las terceras ruinas. Abre todos los cofres. Vuelve al pueblo para vender tus items y ahora vuelve a las ruinas con un nivel 1 y deja que te maten. Ahora tendrás 200,000gp

•Usar movimientos especiales sin usar FP
Para usar algún movimiento especial sin usar FP, smplemente espera hasta estar en una batalla para usar y dominar una técnica.

•Saltarse un diálogo
Presiona B antes de realizar una acción en una batalla.

SOUL REAVER

No mates a los humanos:
Cuando te encuentres al primer humano, en los dominios de Malchia, no lo mates. Eso hará que los humanos te vean como un ángel a partir de ese momento y entonces no te atacarán.
NOTA: los adoradores de vampiros visten rojo y dorado y son malvados. Puedes matarles.





IKARUGA

• Créditos adicionales:
Acumula 3 o 4h de juego para acumular créditos adicionales. Cuando acumulas 6h, tienes 9 créditos desde el principio.

• Gallery 1
Completa el trial mode sin usar continues o acumula 5h de juego.

• Gallery 2
Pásate el juego en cualquier modo de dificultad para desbloquear la gallery 2 en el menú "Appendix". También puedes acumular 10h de juego total para desbloquearla.

• Sound test
Pásate el juego en modo easy sin usar continues o acumula 15h de juego.

• Game mode
Pásate el juego en modo normal sin usar continues O juega un total de 20h.

• 4 vidas extra
Parar conseguir los desbloqueables de arriba debes pasarte el juego con un solo crédito. Si se te hace difícil aquí tienes un modo de conseguir 4 vidas extra. Cuando estés en las últimas, desconecta tu mando del puerto A y conéctalo al puerto B. Presiona Start y continua como jugador 2. El juego creerá que sigues en tu primer crédito. pero tendrás 4 vidas más.

• Contenido adicional
Inserta el GD-ROM de Ikaruga en un PC para ver imágenes .bmp del juego ocultas en el disco.



SOUL REAVER

• Salud de los humanos
No mates a los humanos directamente cuando quieras conseguir su salud. En vez de matarlos y luego coger su alma, primero acércate a ellos y a continuación presiona B para hacerte con sus almas. Sigue presionando B hasta que mueran. Esto te dará más salud que matarles y luego capturar su alma.

• Fire Glyph
Pausa el juego luego sostén L o R y pulsa arriba, arriba, derecha, arriba, Y, X, derecha. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Soul Reaver
Pausa el juego y sostén el gatillo L o R y presiona abajo, Y, X, derecha, derecha, abajo abajo, izquerda, Y, abajo, derecha. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Todas las habilidades
Pausa el juego luego sostén el gatillo izquierdo o derecho y presiona arriba, arriba, abajo, derecha, derecha, izquierda, B, derecha, izquierda, abajo. Ahora vuelve al juego y podrás pasar a través de las puertas, escalar paredes, tendrás proyectiles de fuego, podrás nadar y tendrás el Soul Reaver.

• Actualizar la salud al siguiente nivel
Pausa el juego y luego sostén L o R y presiona drecha, A, izquierdat, Y, arriba, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Rellenar salud
Pausa el juego y sostén L o R y a continuación presiona abajo, B, arriba, izquierda, arriba, izquierda. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Salud máxima
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa derecha, B, abajo, arriba, abajo, arriba. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Dañr a Raziel
Pausa el juego y sostén L o R y presiona izquierda, B, arriba, arriba, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Rellenar mágia
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa derecha, derecha, izquierda, Y, derecha, abajo. Un sonido confirmar´´a que el truco ha funcionado.

• Máxima mágia
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa Y, derecha, abajo, derecha, arriba, Y, izquierda. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Trspasar puertas
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa abajo, B, B, izquierda, derecha, Y, arriba. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Fuerza
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa izquierda, derecha, B, izqierda, derecha, izquierda. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

SOUL REAVER

Rellenar salud y/o mágia:
Entra al menú glyph y luego pausa el juego sin salir del menú glyph. Sostén L o R y presiona abajo, B, arriba, izquierda, arriba, izquierda.
Si pausas el juego y usas este truco, rellenarás tu salud. Si entras al menú glyph y usas el truco, rellena la mágia. Si entras al menú glyph, pausas el juego y entras el truco, rellenarás mágia y salud.



• Apretar
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa abajo, arriba, derecha, derecha, B, arriba, arriba, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Escalar paredes
Pausa el juego y sostén el gatillo izquierdo o derecho y pulsa Y, abajo, X, derecha, arriba, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Fire Reaver
Pausa el juego y sostén el gatillo izquierdo o derecho y pulsa abajo, arriba, derecha, arriba, abajo, izquierda, B, derecha, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Hacer Fire Reaver
Pausa el juego y sostén el gatillo izquierdo o derecho y a la vez presiona Y, derecha, abajo, B, arriba. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Aerial Reaver
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa A, derecha, arriba, arriba, Y, izquierda, izquierda, derecha, arriba. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Kain Reaver
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa A, B, derecha, Y, izquierda, izquierda, derecha, arriba. Un sonido confirará que el truco ha funcionado.

• Force Glyph
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa abajo, izquierda, Y, abajo, arriba.

Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Stone Glyph
Pausa el juego y sostén L o R y presiona abajo, B, arriba, izquierda, abajo, derecha, derecha. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Sound Glyph
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa derecha, derecha, abajo, B, arriba, arriba, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Water Glyph
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa abajo, B, arriba, bajo, derecha. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Sunlight Glyph
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa izquierda, B, izquierda, derecha, derecha, arriba, arriba, izquierda. Un sonido confirmará que el truco ha funconado.

• Cambiar en cualquier momento
Pausa el juego y sostén L o R y pulsa arriba, arriba, abajo, derecha, derecha, izquierda, B, derecha, izquierda, abajo. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.



TOY COMMANDER

• Armas pesadas
Pulsa Start para pausar el juego, sostén L y pulsa X, A, Y, B, A, X. Esto te dará destornilladores. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Vuelve a introducir la secuencia anterior y obtendrás pegamento.

• 99 de munición pesada:
Pulsa Start para pausar el juego y sostén el gatillo izquierdo. Ahoas pulsa A, B, X, Y, B, A. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Cambiar ametralladora
Pulsa Start para pausar el juego y sostén L. Ahora pulsa B, A, Y, X, A, B. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Arreglar juguetes
Pulsa Start para pausar el juego y luego sostén L. A continuación pulsa A, X, B, Y, A, Y. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.
También puedes usar este otro código para arreglar juguetes: pulsa Start, sostén L y pulsa luego Y, X, B, A, A, B. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Seleccionar nivel
Pulsa Start para pausar el juego y sostén L. Luego pulsa A, Y, X, B, Y, X. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Nivel final
Pulsa Start para pausar el juego y sostén L. A continuación pulsa R, A, X, B, Y, Y, Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Todos los niveles completados, áreas nuevas desbloqueadas
Pulsa Start para pausar el juego y sostén el gatillo L y entonces pulsa Y, X, B, A, A, B. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Desbloquear los niveles ocultos
Para poder jugar a los niveles ocultos de Toy Commander, pulsa Start para pausar el juego y sostén el gatillo L. Ahora pulsa A, B, Y, X, Y, X. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

• Ver los créditos del juego
Pulsa A, A, A, B, B, B, en el menú principal del juego y verás los créditos.

• Rellena el depósito de gasolina de un vehículo
Pulsa Start para pausar el juego y sostén el gatillo L. Ahora pulsa B, Y, A, X, B, X. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

Nota: este truco sólo funciona en misiones en las que usemos un sólo vehículo.

• Arma secundaria: batería
Pulsa Start y sostén el gatillo L. A continuación pulsa A, B, A, B, Y, X. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Ahora podrás acceder al árbol fuera del nivel para correr como un caracol. Finaliza entre los tres primeros para recibir una batería como arma secundaria. Tiene disparos ilimitados y es muy potente pero sólo funciona en los niveles de los jefes finales.

• Pantalla de pausa sin menú
Pulsa Start y a continuación pulsa X + Y (al mismo tiempo).

• Recupera la vida
Pasa por debajo de cualquier chorro de agua.

• Contenido adicional
Inserta el GD-ROM de Toy Commander en un un PC y verás capturas de pantalla del juego y wallpapers.

TOY COMMANDER

Encender/apagar las luces:
Dispara a los interruptores de la luz situados en las paredes o tócalos con un avión o helicoptero para encender o apagar las luces de la habitación donde estés.



Dreamcast.es

¡Nos vemos en el próximo número!